CLUB Nintendo

EXCLUSIVO ALBUM POKEMON

TIPS DE
DONKEY KONG 64
SHADOWGATE 64

RR64

RIDGE RACER® 64

Año 9 No.2
Precio $15.00 M.N.

CONOCE A:

N64
RESIDENT EVIL 2
NBA JAM 2000
TUROK RAGE WARS

GB
POKEMON TRADING CARD GAME
STAR WARS -EPISODE 1- RACER

0 10722 95594 6 02

PAU-PAU!®

Se une al lanzamiento del VIDEO de

Walt Disney

TARZAN®

y te invita a ganar un viaje

¡GRATIS!

a: Walt Disney World®

En Orlando, Florida, U.S.A.

MECANICA:

Junta 3 etiquetas de Pau-Pau marcadas con la promoción de Tarzán, anota tus datos en el reverso (Nombre Completo, Dirección, Ciudad, Estado, Código Postal y Teléfono) y deposítalas junto con una copia de tu Pasaporte y Visa Estadounidense VIGENTES en los buzones colocados en Videocentros participantes o mándalas al apartado postal No. 21071 en México D.F. para participar en una rifa de viajes a Walt Disney World, en Orlando, Florida para 4 personas que incluye: boleto de avión redondo México-Orlando-México, 4 noches de hotel dentro del Walt Disney World Resort, un pase de entrada para los parques por 4 días, 225 Disney Dólares para alimentos, un pase de entrada para un parque acuático, un pase de entrada para Pleasure Island y un boleto para traslados del aeropuerto de Orlando al Hotel y viceversa.

BASES:

Todas las etiquetas de Pau-Pau de cualquiera de las 8 frutas (manzana, uva, guayaba, limón, cereza, tamarindo, naranja y mango) que existen, vendrán marcadas para participar durante la promoción. Para que el ganador pueda disfrutar de su premio se requiere lo siguiente: presentar copia de Pasaporte y Visa Estadounidense VIGENTES de sus 3 acompañantes, la fecha límite para presentar estos documentos será el 15 de mayo del 2000, sólo cubriendo este requisito se podrán confirmar las fechas con la aerolínea y hotel correspondiente para así evitar cancelaciones posteriores de fechas; deberá proponer 3 fechas tentativas para realizar el viaje y en base a ellas se harán las reservaciones; se deberá especificar si el ganador o algún acompañante es menor de edad; el viaje se deberá solicitar con al menos un mes de anticipación a la fecha deseada para confirmar la disponibilidad para la realización del mismo; el premio se podrá disfrutar durante los meses de mayo, junio, julio y/o agosto del 2000. Las etiquetas no deberán presentar ninguna alteración, raspadura o enmendadura alguna. En caso contrario el poseedor no tendrá derecho a reclamar el premio. Premios: 2 viajes. Promoción válida sólo en la República Mexicana del 1o. de febrero al 31 de marzo del 2000. La rifa se realizará el viernes 28 de abril del 2000 en las instalaciones de Frugosa, S.A. de C.V. Permisionario: FRUGOSA, S.A. DE C.V. Km 12.5 Antigua Carretera México-Pachuca, Col. Rústica Xalostoc, Ecatepec, Edo. de Méx. C.P. 55340. Para mayores informes de la promoción, del D.F. y del interior de la República Mexicana, llama sin costo al 01-800-015-86-39. Permiso de Gobernación S-1138-99 "Alimentate sanamente". Para cualquier queja derivada de esta promoción, favor de acudir a la dirección de Juegos y Sorteos de la Secretaría de Gobernación, ubicada en Morelos No. 90 Col. Juárez, Deleg. Cuauhtémoc C.P. 06600 México D.F. o bien comunicarse a los teléfonos: 5535-8105 y 5535-8325.

"Alimentate sanamente" Promoción válida sólo en la República Mexicana del 1o. de febrero al 31 de marzo del 2000, Permiso de Gob. No. S-1138-99

Walt Disney HOME VIDEO

© DISNEY ENTERPRISES, INC. and DISNEY ENTERPRISES, INC.

Sumario

DR. MARIO 03
NUESTRA PORTADA
RIDGE RACER 64 05
EXTRA 06

TIPS DE:
JET FORCE GEMINI 08
SHADOWGATE 64 22
DONKEY KONG 64 42

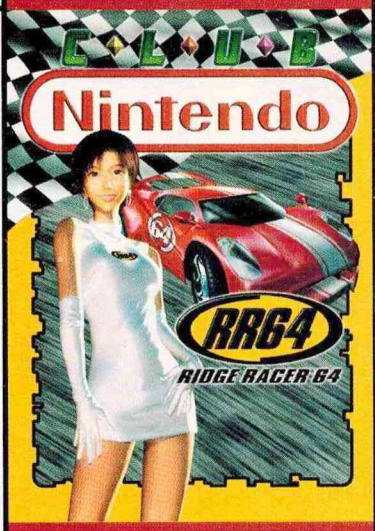
A FONDO
RESIDENT EVIL 2 16
NFL BLITZ 2000 50
NBA JAM 2000 52
PACMAN 56
STAR WARS EPISODE 1 RACER 59
TUROK RAGE WARS 66
NAMCO MUSEUM 74

MUSEO
KING OF THE MONSTERS 37

PREVIO
POKEMON CARD 48
HARDCORE ECW REVOLUTION 58

MARIADOS
MISCHIEF MAKERS 62
ULTIMA PAGINA 80

INCLUYE ALBUM POKEMON



En este principio de siglo el fenómeno Pokémon ha causado grandes avances en el mercado Americano, es por eso que tu revista Club Nintendo no se puede quedar atrás y gracias a ello hemos creado algo que será de tu total agrado. Gracias a ese avance significativo del fenómeno Pokémon, Club Nintendo en conjunto con otras compañías ha creado el único y realmente interactivo álbum Pokémon, en donde demostrarás tu verdadera habilidad como entrenador, ya que tendrás que llenarlo con tus propios Pokémon (¿te imaginas tener los 151 Pokémon en tu álbum y presumirlo con tus cuates?). Pero no nada más es pegar estampitas a lo loco y ya, ¡¡¡ NO !!! Al contrario, tendrás que entrar en batallas reales dentro de tu juego de Pokémon Yellow Special Pikachu Edition, ya que hayas capturado a tus Pokémon, los imprimes en tu Game Boy Printer tendrás que hacer algunos recortes para poder pegarlos en tu álbum Pokémon. Este álbum Pokémon no es nada más es eso, ya que tiene la misma función del Pokédex, pues podrás ver algunas características de los Pokémon, también tienes la posibilidad de interactuar con el especial de Pokémon que salió a mediados de diciembre del siglo pasado. Muy bien, entonces a echarle muchas ganas en imprimir tus Pokémon porque vienen grandes promociones. Aunque al desprender este magnífico álbum tu revista tendrá tan sólo ochenta páginas, los regalos que puedes obtener lo vale. Independientemente del álbum, en este número encontrarás mucha información valiosa, así que dale vuelta a la página...

Aquí estuvo el rombo de enero

ISSN 0186-7610

EDITORIAL

Año IX # 2 Febrero 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
EDITOR ADJUNTO
Daniel Avilés
PRODUCCION
Network Advertising
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina, Alejandro Ríos "Panteón", Javier López "Ice"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL EJECUTIVO
Carlos Méndez D.
DIRECTORA EJECUTIVA DE OPERACION EDITORIAL
Irene Carol
DIRECTOR EJECUTIVO DE FINANZAS Y ADMINISTRACION
Luis Stein

GERENTE DE VENTAS
Gillermo Uscanga Tel. 52-61-27-66
EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Bedolla
Tel. 52-61-26-00 ext. 11641

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA GERENTE GENERAL
Emiro Aristizabal A.

VENTAS DE PUBLICIDAD
Cecilia Rueda
Bogotá Tel. 4109501 4139300
Medellin Tel. 3612788 3612789
Cali Tel. 6644220 6655436

(C) COPYRIGHT 1999 CLUB NINTENDO

Año 9 # 2, Revista mensual, Febrero 2000, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO**. No. 9 1 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. NIntendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A., Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires , Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225. Telefax (541) 4345-0955. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 204364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC. Av. Vélez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 2000 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO

Este febrero se pone de moda nuevamente el 99. Por lo menos en Club Nintendo.

Y es que llevamos ya 99 meses ininterrumpidos de publicar nuestra revista (o sea tuya y de nosotros). A lo largo de este tiempo hemos visto nacer resvistas, hemos visto desaparecer otras, pero nosotros y nuestros lectores seguimos.

No vamos a decir que somos como una familia, porque además de que esa frase ya está muy trillada, en una familia, hay tías insoportables y padres regañones o hijos caprichosos. Nosotros somos mucho más. Con mucho orgullo decimos que nuestros lectores y nosotros somos amigos, y por eso nos hablamos con la verdad, nos ayudamos en las buenas y en las malas... y todo eso a lo largo de 99 meses.

Sabemos de muchísimos lectores que tienen la colección completita (mándanos la foto de tus 99 números para alimentar nuestro ego) y la cuidan como un tesoro muy especial. Ojalá las nuevas generaciones de videojugadores sigan viendo en Club Nintendo, no sólo una revista de colección, sino una forma de comunicarse con unos verdaderos cuates.

Realmente este Editorial era sólo el pretexto para que te acordaras que el próximo número de marzo del 2000 es nuestro número 100 y por lo menos nos mandes una felicitación.

DR. MARIO

Hola amigos de Clubnin, estoy muy decepcionado con NOA porque ellos nos dicen que no compremos juegos que no sean autorizados y que los compremos en distribuidores autorizados y el otro día veo en Internet que venden un tal N64 Cartridge Adapter (un adaptador) que venden para jugar los juegos japoneses en la consola americana a 13 dólares y Pokémon Stadium 2 a 65 dólares (la verdad casi lo compro pero no me dejaron).

Armando Tostado Printzen
Guadalajara, Jalisco

Queridos amigos de Club Nintendo, necesito saber si existe un adaptador para el N64 japonés para que le entren cartuchos americanos y podrían decirme por favor por qué Nintendo dividió en dos su producción (americana y japonesa).

Angel Anaya
Puebla, Puebla

En realidad sí existe un adaptador para jugar los juegos japoneses en un sistema americano del N64 y viceversa, sin embargo sólo existe en el mercado negro y adquirirlo sería una recomendación que definitivamente no podemos hacerles. La razón por la que Nintendo haya hecho incompatibles a la versión americana con la japonesa es para evitar la piratería, por una parte. Otra razón es que, por ejemplo, si adquieres Pokémon Stadium 2 japonés, ninguno de nosotros le entendería por cuestiones de idioma y como consecuencia, el juego no lo disfrutaríamos igual. Por eso NOA siempre trata de adaptar para el mercado americano productos muy buenos, como es el caso de este cartucho, aunque salga tiempo después, pero no tendría caso adaptar juegos que nada más a los japoneses les gustan como la gran cantidad de títulos de Mahjong que existen. Por la dudosa calidad de esos adaptadores y por las razones que acabamos de mencionar, no es recomendable adquirir uno, ya que es posible que dañen tu sistema.

♦

Amigos de Club Nintendo, fíjense que me conseguí hace poco DK64; me gustó mucho que incluyeran varios juegos antiguos como es el Jet Pack del mismísimo primer DK, ya que uno se encuentra rompiéndose el coco intentando pasar esos juegos tan sencillos; tienes en tus manos un juego que tiene tanto poder que necesita el Expansion Pak para poder ser jugado y en una parte del juego te encuentras que para obtener una Golden Banana necesitas pasar no sé hasta qué nivel del primer DK de 1981 y primero dices: "Esto va a estar facilísimo, a que a la primera lo paso" y el resultado es que ni siquiera uno puede pasar del primer nivel. Eso está muy bien, ya que a parte de que le da variedad al juego también te hace darte cuenta que los primeros juegos eran sencillos pero difíciles. También está el Jet Pack en el que hemos llegado máximo, al cuarto nivel porque está difícil. Y aparte de todo eso, están los minijuegos que también dan variedad y algunos hacen más difícil el juego. En todo esto Rare se sacó un 10. Pero también quisiera criticar un poquito a los programadores de Rare por un detallito que ha sido fundamental en todos los DK que han existido (o por lo menos en los que yo conozco), ya que yo en todos los que he visto, se han utilizado muchos, pero muchos barriles y se utilizan como arma de ataque o para ser atacado. Pero en este DK lo único en donde yo he visto que ataquen con barriles es con ciertos jefes y nada más eso. Lo que pudieron haber hecho con respecto a los barriles era ponerlos a lo largo de los niveles y con ellos eliminar a los malos, que aparte de todo son muy poquitos. Creo que sólo eso fue lo que le faltó a Rare.

Flavio Hugo Ruvalcaba Muñoz
Aguascalientes, Aguascalientes

Tu crítica para DK64 nos pareció excelente y muy objetiva, Flavio, felicidades por tener ese punto de vista. Esperamos más críticas como estas de los demás lectores.

♦

Hola a todos por allá en la redacción de Clubnin. Les escribo porque un día de tantos, en internet encontré una página de "Anti-Pokémon" y me pareció algo muy curioso ya que el tipo ese no sólo habla mal de Pokémon, sino que además saca imágenes de Pokémon sangrando, esto me hizo pensar que está más loco que los que jugamos Pokémon. A mí me pareció de muy mal gusto, ¿Ustedes qué piensan? Sé que son sólo opiniones que hay que respetar, pero creo que el tipo de esa página sí que está loco.

Dunia "Cuervo"

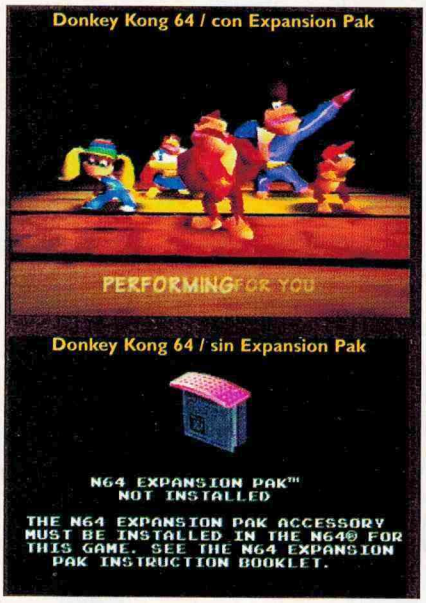
Nosotros siempre nos hemos inclinado por la no violencia de cualquier tipo y la actitud del chavo que nos comentas nos parece reprobable. Invitamos a todos los lectores a que no hagan ese tipo de cosas que no son dignas de un buen videojugador.

♦

¡Hola, qué onda cuates! Necesitaba (bueno, si no es molestia) que me enseñaran dos fotos, una de Donkey Kong 64 sin ocupar el Expansion Pak y otra del mismo pero ocupando el Expansion Pak. Bueno nos vemos.

Rafael Sainz
Xalapa, Veracruz

Claro que sí, aquí están las fotos:



Como ves, DK64, sólo puede ser jugado con Expansion Pak, pues de lo contrario verás un mensaje como el de la segunda foto.

♦

Konichiwa, amigos de Club Nintendo, tengo una serie de quejas sobre su revista. La verdad es que sus nuevos cambios son horribles, yo compraba su revista desde el No. 1, la revista me gustaba, era entretenida, con mucho... bueno, esto ya lo han escuchado muchas veces, así que me ahorro la palabrería y me voy al grano: la revista que yo consideraba parte de toda América Latina ha dejado de serlo... me explico: en la página "editorial" de el número "???"... (¡¡¡hasta la numeración la sacaron!!!) "Año 8, No. 11", usan modismos meramente mexicanos como por ejemplo: "cuate", "chamba", ¿"chance"? (¿¿¿qué es eso de "chance", el macho del Pokémon Chansey???); eso es sólo la primera página, porque en las otras se pone peor... Eso no es todo, las frases "en nuestro país" (que por el contexto se indica se refieren a México) se hacen cada vez más frecuentes...¿piensan que sólo México compra juegos? Aparte de eso, en la sección "que hay dentro de..." hablan de un programa hecho en (y para) México y mostrado en México... y como broche de oro: la única sección que era para responder las preguntas de cada país (se llamaba "Club Nintendo Responde" por si no se acuerdan) desapareció, y si uno quiere mandarles una carta (como ésta, que tuve que mandarla por e-mail por razones obvias) tiene que mandarla ¡¡¡hasta México!!!... realmente esta ha dejado de ser "la mejor revista de Nintendo para el habla hispana" para convertirse en "la mejor revista de Nintendo en México"... esto es una verdadera lástima...

Ryouga Iviki
Puerto Natales, Chile

Qué bueno que nos hagas este comentario. Como lo dijimos desde hace un par de números, Club Nintendo comenzó a distribuirse, tal y como la elaboramos en México, en otros países de Latinoamérica, en donde solía editarse y adaptarse para cada país. Desafortunadamente no teníamos contacto con algunos colaboradores de otros países, como Ryo, Ace y otros, quienes hacían la sección de "Club Nintendo Responde" (los lectores mexicanos saben que Club Nintendo de México no tenía dicha sección). Vamos a tomar en cuenta todos tus comentarios para que así tengamos chance... perdón, oportunidad de que Club Nintendo siga siendo la mejor revista de Nintendo de América.

♦

Hola, les escribo para decirles de que su "revi" está bárbara, me la compro siempre.
1-¿Siempre ponen rombos escondidos en sus portadas? ¿por qué?
2-¿Yo que soy de Argentina podría comprar un juego de Nintendo en su dirección en internet (www.nintendo.com.mx) o sólo es para la gente de México?
3-¿Por qué Nintendo tiene diferentes versiones de sus máquinas? Por ejemplo, en Europa tiene un formato para sus juegos y máquina y también otro formato para Japón y otro para América.

Leandro Bustos
Córdoba, Argentina

Gracias por las flores, ahora, a las respuestas:
1. Como costumbre, en los primeros números se incluía un rombo (sin ser disfrazado) en las portadas, ya que logo viejito de Club Nintendo era un rombo, sin embargo, quisimos hacer un poco más interactiva la revista, ocultando este rombo para fomentar la capacidad de observación de los lectores.
2. Hasta el momento la página oficial de Nintendo en México sólo presta ese servicio a los residentes de este país, esperemos que muy pronto lo puedan hacer en otros países.
3. La razón de que la versión europea sea distinta a las demás es por cuestiones técnicas, ya que allá se utiliza otro tipo de voltaje y el formato PAL de televisión.

♦

Del Escritorio del Dr. Mario

Pues muchas veces... bueno, mejor dicho, todas las veces le tocó a la sección Reset ser removida para incluir más información y en esta ocasión le tocó al Dr. Mario ceder un poco de espacio, pero no te preocupes, que en el próximo número esta sección volverá a la normalidad. No olvides enviarnos todas tus sugerencias, comentarios y/o Arte en Sobres a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

O tus correos electrónicos a:
clubnin@nintendo.com.mx

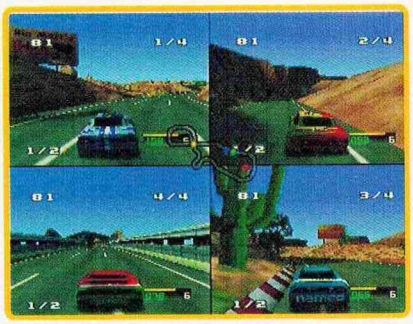
Y no olvides visitar la página de Gamela México:
www.nintendo.com.mx.

♦

RR64

RIDGE RACER® 64

Este mes los fanáticos de los juegos de carreras tendrán una sonrisa de oreja a oreja en los labios, ya que la adaptación de uno de los mejores juegos de carreras de Arcade por fin hace su arribo al Nintendo 64: Ridge Racer 64. Este peculiar título tiene mucho qué ofrecer, ya que cuenta con más de veinte diferentes vehículos con los que podrás recorrer al rededor de ocho pistas, extraídas de los juegos de Arcade Ridge Racer y Ridge Racer Revolution, además de tres originales y exclusivas de este sistema. La versión preliminar que pudimos ver de este juego aún tenía algunos detallitos por afinar, mismos que fueron totalmente pulidos en la versión final y de lo mejor que tiene, en cuestión de gráficos es... mejor dicho, lo que no tiene es Pop-Up, ese efecto que parece niebla. Así es, en este cartucho el Pop-Up brilla por su ausencia, dando una suavidad impresionante a las pistas y a los paisajes, tal como lo puedes apreciar en las fotos. Cada auto está altamente detallado, ya que cuenta con 30 frames por segundo; comparándolo con F-Zero X son pocos, ya que en ese cartucho los autos tienen 60 frames por segundo, pero eso no significa que sea malo, ya que la velocidad del juego no es tan exagerada como en F-Zero X y eso lo justifica... 30 frames por segundo son suficientes. Los ambientes están muy bien logrados, ya que cuentan con efectos como el "lens flare", o sea, el brillo típico del sol; también verás que a los autos se les prenden los faros y los stops y que echan humito al derraparse. Hablando de movilidad, podemos decir que es bastante buena y un poco real; creemos que será un poco difícil controlar un auto la primera vez que lo juegues, pero con la práctica resuelves todo; la movilidad cambia dependiendo del terreno en el que corras y como ejemplo está el manejar sobre lodo... esto será realmente difícil. Este título conserva muchas de las opciones clásicas de los títulos de carreras actuales, como la selección de transmisión (automática o manual). También escucharás una gran variedad de temas musicales de buena calidad, al igual que un sinnúmero de efectos especiales. Reiko Nagase es la chica que está en la portada del juego y como dato cultural nada más, Reiko es muy popular en Japón, debido a que es un modelo "virtual" y que acapara la atención de millones de orientales, así que con la introducción de esta modelo en los juegos de Ridge Racer en nuestro continente, seguro que tendrá aún más fans; lo más curioso es que la señorita Nagase no tiene nada que ver como el juego y es como si fuera la mascota, pero bueno, valía la pena mencionarlo. Otra cosa interesante que debes saber es que es el primer juego desarrollado por Nintendo Software Technology Corporation... ¿y eso qué? Bueno, pues este es un equipo de programadores que tienen su base en Nintendo de América, allá en Redmond Washington, quienes se están estrenando como desarrolladores. Esto da pie a que nuestra imaginación vuele y pensemos en que en un futuro no muy lejano, y quizás para la aparición del Dolphin, Nintendo de América tenga una capacidad de programación de juegos al mismo nivel que Nintendo de Japón, que existan más juegos originales y de excelente calidad y sobre todo, que aparezcan primero en América. Para ser el primer juego de NSTC está bastante bien, así que te recomendamos que este mes pruebes Ridge Racer 64, un juego digno de estar en Nuestra Portada.



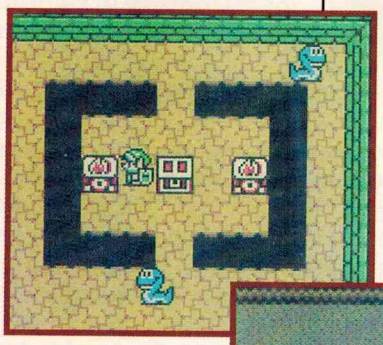
Próximos Estrenos

NOVEDADES

El siguiente Zelda ya tiene nombre
Es muy común que los nombres de los juegos los anuncien primero de una manera y en la versión final tengan un muy diferente, y tomando en cuenta esta sabia filosofía, no nos tiene que parecer raro que la nueva versión de Zelda para el N64 haya cambiado tanto de nombre, sin embargo, ya es oficial y la nueva aventura de Link llevará el título de: The Legend of Zelda: Mask of Mujula. Y si hay algún cambio en el nombre otra vez, no nos echen la culpa, ya que será un cambio oficial, pero dudamos mucho que así pase, así que vete haciendo a la idea, aunque siendo sinceros, "Mask of Mujula" no suena tan mal. En Japón aún tiene como nombre tentativo "Gaiden" (auméntale el The Legend...), sin embargo por ahí escuchamos que tal vez también se llame: The Legend of Zelda: Mujura no Gamen, o sea, Mask of Mujula. Además de esto también pudimos ver nuevas

imágenes del juego y la verdad ya no podemos esperar más para verlo. Conseguimos ver una secuencia muy buena, que es cuando Link se pone la máscara de Zora y de inmediato aparece un cinema en tiempo real bastante bueno; cuando termina, aparece Link convertido en un Zora adulto, teniendo muchas habilidades y todo parece indicar, según la foto que ves, que hasta podrá dar patadas. Al ser un Zora tendrás que realizar muchas acciones bajo el agua, como pasar por aros para conseguir algo, entre otras. También vimos en acción a un jefe del juego llamado Odolwa, un humanoide de gran estatura que usa una máscara y tiene como armas una espada y un escudo. ¡Oh, y esto es noticia de último momento! ¡Ya hay fecha oficial de lanzamiento para The Legend of Zelda: Mask of Mujula! El 27 de Abril es la fecha oficial para el lanzamiento de este título en Japón... pero en América... ¿será la misma?

Más del nuevo Zelda de Game Boy
Y bueno, ya que estamos entrados en los nuevos títulos de Zelda, aquí te mostramos un par de imágenes nuevas del nuevo título de esta serie para el Game Boy Color, la cual, como ya sabes, llevará por nombre: The Legend of Zelda: Fruit of the Misteryous Tree (en Japón se llamará Zelda no Densetsu: Fushigi na Ki no Mi). Se supone que la historia de este juego transcurre después de la de The Legend of Zelda: A Link to the Past (juego de SNES) y Link se aventurará en tierras desconocidas, para ser más exactos, en el continente de Ura, para derrotar a su acérrimo enemigo Ganon. Lo más interesante de todo, es que esté juego no será uno... ¡serán tres! Así es, este concepto es algo nuevo y muy ingenioso. La historia de Fruit of the Misteryous Tree será dividida en tres capítulos, o sea, en tres cartuchos. El primero que se lanzará a la venta (aún no tiene fecha oficial, pero pensamos que será por ahí de junio, en Japón), será el capítulo de la fuerza. Otra cosa atractiva de esto es que, por ejemplo, si tomas un ítem en un capítulo, podrás usarlo en otro para poder llegar a lugares de imposible acceso o derrotar a ciertos jefes, con lo que conocerás nuevas áreas del juego. También en alguna ocasión ya habíamos comentado sobre el cambio de estaciones del año que ocurrirán durante el juego, bien, es cierto eso, pero es necesario un báculo para lograrlo, así el campo donde estés cambiará, y podrás pasar por los lugares que no se podían durante el invierno, verano, otoño o primavera. Normalmente en los juegos de Zelda, necesitabas juntar rupias para comprar un objeto, pero aquí es todo lo contrario, ya que se obtendrán nuevos ítems por medio de trueques. En el primer capítulo que se lanzará, aparecerá un personaje que al parecer es importante, una chica llamada "La bailarina Din"... ¿tendrá que ver algo con la diosa de Ocarina of Time? Más de los nuevos juegos de Zelda en próximas ediciones.



Más de Mario RPG 2 para el N64

SUPER MARIO RPG2

Pues el súper esperado título Super Mario RPG 2 ya está en puerta. De último momento pudimos echarle ojo a algunas imágenes que Nintendo de Japón nos mostró y lo único que podemos decirte es que se ve bastante bien. Seguramente muchos de ustedes aún no están convencidos de que el juego use gráficos en 2D, pero no te preocupes, ya que se conservó toda la esencia de un buen RPG, como el uso de ítems, el hablar con otros personajes, etc., aunque también combinará un poco de acción, al igual que en el título anterior de SNES. Te encontrarás con muchos personajes nuevos y con otros ya conocidos, como los Koopas, los Goombas y hasta con el mismísimo Bowser. Super Mario RPG 2 está siendo programado por Nintendo en conjunto con una compañía llamada Intelligent Systems. Esperemos tener más noticias de este gran juego próximamente.

Perfect Dark hasta Junio... pero de GBC

Leíste bien, Rare acaba de anunciar que la salida de Perfect Dark será hasta junio... ¿un nuevo retraso? Para nada, los chavos de Rare están preparando la versión de este éxito garantizado para el Game Boy Color. Joanna Dark, quien seguramente se convertirá en toda una heroína clásica de los videojuegos, entrará de lleno a las dos consolas más exitosas de Nintendo. La historia se llevará a cabo antes de la versión del N64, pues veremos cómo Joanna lleva a cabo su entrenamiento final en el Instituto Carrington y le dan la oportunidad de presentarse por primera vez en una situación real de combate. En este juego tendrás que realizar varias misiones, teniendo una gran cantidad de armas para lograrlo; además de todo, este título estará lleno de acertijos qué resolver y minijuegos qué probar. Por si fuera poco, este cartucho es

compatible con casi todo; tendrá Rumble Pak, podrás imprimir algunas cosas en la GB Printer, transmitirás datos de un cartucho a otro utilizando el puerto infrarojo, dos jugadores podrán enfrentarse vía cable link y obviamente existirá la compatibilidad entre éste y el juego del N64 gracias al Transfer Pak. El intro del juego es un FMV, muy al estilo de los usados en Resident Evil 2. Ya no hay mucho qué decir, tan sólo hay que esperar este magnífico título.

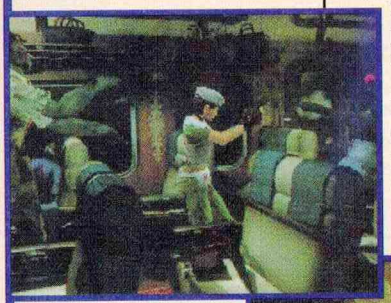
FUTUROS JUEGOS EN JAPON

Un nuevo Pokémon Staduim en oriente

Mientras que aquí en América apenas estamos en espera de Pokémon Stadium, en Japón los pokemaniacos acaban de recibir la noticia de la inevitable aparición de Pokémon Stadium 3 para el N64. Obviamente este nuevo título será compatible con las nuevas versiones Gold y Silver de GB, dando como resultado la posibilidad de ver a toditos los 250 Pokémon en 3D... hablándo de 250... actualmente se dio la noticia de que no son 250 Pokémon, sino 251... para variar. Aunque aún no se ha mostrado nada de este juego, es posible que no pase de este año para que PKMNST3 haga su aparición en Japón y esperemos que esta vez no se tarden tanto en traerlo. Como nota, estate al pendiente de la magna presentación de Pokémon Stadium en México (como rumor, escuchamos por ahí que será uno de los mejores eventos que se han hecho...).

Un Resident Evil exclusivo del N64

Parece mentira, pero Nintendo en vez de ir para adelante, va para atrás... ¡No! No pienses mal, al contrario, es para mejorar; primero apareció Resident Evil 2 para el N64, muy pronto aparecerá Resident Evil 1 para GBC y Capcom acaba de anunciar una nueva versión de Resident Evil para el N64 llamada Resident Evil Zero. En esta "precuela", seguiremos la historia de Rebecca Chainbers, una chica que fue rescatada por Chris Redfield en el primer juego de la serie, antes de su pesadilla, o sea que nos contarán la pesadilla de Rebecca, cuando era integrante del Bravo Team de S.T.A.R.S., antes de la otra pesadilla... aunque suene repetitivo. Esta es una noticia excelente para los fans de este super juego de terror. Aunque el anuncio fue hecho en Japón, no dudamos en que de inmediato, o incluso antes, llegue este nuevo título a nuestro continente. Con esto, la serie de Resident Evil se está ganando ya un lugar entre los clásicos, al nivel de Castlevania o Street Fighter. Seguiremos hablando de este juego.



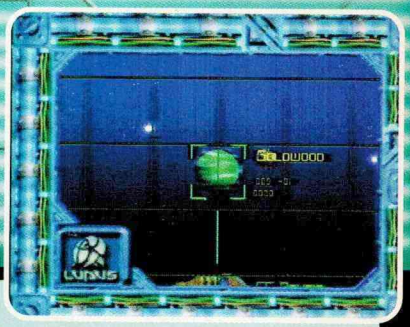
INFORMACION VARIADA

El color invade al N64

A Nintendo no le bastó que apareciera una edición especial verde transparente con el N64 y el día 21 de este mes, lanzará una nueva línea de colores transparentes de este sistema; son seis colores: Uva (morado), Fuego (rojo), Sandía (naranja... ¿por qué? ¡quién sabe!), Humo (gris), Jungla (verde, el que salió con DK64) y Hielo (azul). Lo más atractivo de estos nuevos modelos no es tanto el color, sino el precio, ya que tentativamente será de US$99.95 por unidad. Definitivamente esta es una excelente noticia... para los que no tienen N64. Un momento, déjenos sacar nuestro trauma... Cuando apareció la línea de colores Play It Loud del GB tabique, uno decía "Ok, no hay problema, yo tengo un GB gris, pero le voy a comprar uno rojo a mi hermanita, luego le doy el mío gris y así me quedo con el rojo y estoy a la moda... de todas formas podremos jugar ambos el GB con el cable link y así nadie sospechará que compré el GB de color por puro esnobismo..." En el caso del GB está bien... pero, ¿tener dos N64, uno gris obscuro y otro de color? Ojalá que para la sigiente consola, Nintendo le haga como con el GBC, que sacó casi de inmediato versiones de diferentes colores... Ya, ya sacamos nuestro trauma, gracias.

tips de Jet Force Gemini

Como podrás ver, ahora el equipo de Jet Force cuenta con nuevas habilidades con las cuales podrán alcanzar niveles más altos o más lejanos y transformarse en diversas criaturas como Insectos para hacerse pasar como sirvientes de Mizar, o Tribals para descubrir nuevos objetos. Una vez que vences al maléfico emperador Mizar, cualquiera de los integrantes de Jet Force podrá entrar a cualquier planeta para completar nuevos objetivos, así que repasaremos nuevamente cada uno de ellos para que obtengas todo lo necesario para salvar a la tierra del peligro inminente que representa Mizar.



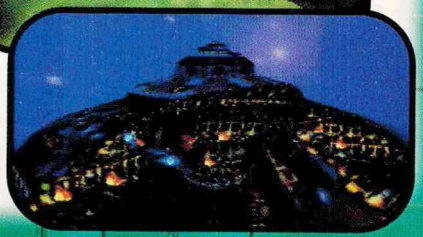
Si eres de los jugadores que se han adelantado un poco, ya has encontrado a todos los Tribals de los planetas y lo único que te falta es encontrar cualquiera de las piezas, aquí te presentamos una lista de las 12 para que te sea más fácil ubicarlas y encontrarlas en esta guía.

Parte de la Spaceship	Personaje	Planeta // Area
Cargo Bay Key	Vela	Tawfret // Bog
Deflector Shield	Vela	Rith Essa // Mine
Fin	(Quien sea)	SS Anubis // Passageway
Fuse	(Juno o Vela)	Mizar's Palace // Race
Juno's Hatch Key	Juno	Spawnship // Troop Carrier
Lupus' Hatch Key	Lupus	Ichor // Military Base
Nitrogen Tank	Vela	Water Ruin // Lost Island
Oxygen Tank	(Quien sea)	Eschebone // Cortex
Power Cell	(Quien sea)	Water Ruin // Lost Island
Radar Dish	(Quien sea)	Gem Quarry // Landing
Stabilizer	Rescue every Tribal	Mizar's Palace // In Pyramid
Vela's Hatch Key	Vela	Goldwood // Lodge

Los principales objetivos por lo que debes de volver a este planeta es por que aún hay 2 caminos que Juno no ha podido cruzar, Lodge y Rim, por lo que ahora les toca a Vela y a Lupus terminar de rescatar a los Tribals que se encuentran en estas áreas.

VELA — GOLDWOOD FOREST

Justo antes de terminar el área de Outset, llegarás hasta un puente y debajo de él encontrarás un río con una cueva en el fondo, entra por ahí para llegar al Lodge. En esta área, además de rescatar a los Tribals, sigue siempre el camino de la izquierda hasta llegar a un acantilado, entra por la puerta inferior y pasando un puente, encontrarás una de las piezas de la antigua nave Tribal, la Vela's Hatch Key. Ya con la llave, ahora regresa a la intersección anterior y ahora toma el camino de la derecha para así llegar hasta una aldea y encontrar la nave de salida que te ha de llevar a un nuevo nivel: Spacestation.



LUPUS

Si tienes buena memoria, recordarás que al entrar al área Interiror, Juno encontró una puerta que estaba del otro lado de un gigantesco precipicio, pues Lupus es el indicado para esta misión, sólo recuerda que para poder pasar por esa puerta, antes debes vencer a todos los insectos, después de eso, da tu mejor salto y utiliza los propulsores de Lupus para llegar hasta el otro lado. Una vez en el Rim, rescata a todos los Tribals y encuentra la nave de salida que te ha de llevar hasta Gem Quarry, otro nuevo planeta.

JUNO LUPUS VELA

Con cualquier personaje podrás llegar hasta el área inhóspita de Passageway aunque te recomendamos que utilices a Lupus, gracias a que él no necesita combustible en sus cohetes para avanzar un poco por los precipicios de esta área. Para llegar hasta ahí, sube por las cajas que están en la esquina contraria a la puerta donde antes te topaste con Magnus, y llega hasta el puente que está en la parte superior del cuarto, ahora pósate sobre el ícono de combustible para cargar los cohetes, ya con un poco de gasolina en el tanque, salta y elévate para alcanzar la puerta que está en lo más alto del cuarto, entra por ella para llegar hasta Passageway. Esta es un área con grandes precipicios y pequeñas plataformas, por lo que te recomendamos que llenes el tanque de combustible cada vez que llegues a una plataforma donde puedas hacerlo. Cuando llegues hasta una reja eléctrica, entra por la puerta roja que está a la izquierda de ella (por la parte de afuera) y ahí encontrarás 2 Tribals, prosigue tu camino hasta llegar a un cuarto cerrado, en la puerta de la derecha encontrarás a Midge con el Fin (son unas aspas como para un ventilador, no tiene nada que ver con los créditos ni nada por el estilo). Regresando al cuarto anterior, en la puerta del fondo encontrarás al resto de los Tribals en la plataforma superior de éste. Como dicha área no tiene salida, deberás de regresar al inicio del SS Anubis para que te cuenten los Tribals rescatados.

SS ANUBIS

No, no, aún no te salgas de la nave, ya que todavía te falta algo importante, recuerdas el cuarto en el Hold con una banda que te impedía subir por ella, sí cerca del Bonus Activator que está arriba de la plataforma sobre una área eléctrica, pues acuérdate que ahí encontrarás una área de competencia para Floyd. Si logras completar los objetivos primarios antes de que el tiempo llegue a menos de 900 unidades, obtendrás los Earplugs, los cuales son necesarios para encontrar una de las piezas de la nave de los Tribals, así que ve por ellos.

Y por último, para todos aquellos desafortunados que aún no han podido rescatar a todos los Tribals en el área Hold, ya que no saben cómo desactivar las celdas eléctricas que están casi al final del nivel, pues aquí tienen las ubicaciones de los paneles de control para que puedan terminar de rescatar a los pobres e indefensos Tribals.

Todas las ubicaciones que se indican en la siguiente tabla, son a partir del cuarto de las celdas.

Celda	Ubicación del panel de control de la celda
La primera de la izquierda	En el mismo cuarto, arriba y a la izquierda de la celda
La primera de la derecha	En el cuarto anterior al de las celdas, más o menos arriba de la puerta que conduce a las celdas.
La segunda de la izquierda	En el primer cuarto de la área Hold
La segunda de la derecha	En el segundo cuarto, cerca de la puerta
La tercera de la izquierda (Vela)	En el cuarto anterior al de las celdas, casi al final de la banda, a la izquierda
La tercera de la derecha	En el cuarto con la plataforma suspendida, dentro del vacío eléctrico
La cuarta de la izquierda	En el cuarto con la plataforma suspendida, a la derecha de la puerta de entrada
La cuarta de la izquierda	En el cuarto con la plataforma suspendida, en lo alto de la puerta de salida

JUNO

Como la vez anterior que visitaste este planeta no podías rescatar a todos los Tribals, pues nada más nos resta decirte que en el costado izquierdo de la construcción encontrarás una área para cargar combustible y así rescatar a los 2 Tribals que están en el techo, otros 2 que están en plataformas inferiores a los costados de la construcción y los otros 2 que están adentro de la trampa, en los ductos de la construcción, recuerda que sólo Juno podrá entrar a rescatar a los últimos 2.

JUNO LUPUS VELA

El objetivo principal por el que tienes que regresar a este planeta, es por que Gimlet tiene en su poder la Cargo Bay Key, sin embargo antes debes de encontrarlo. Si recuerdas, en el área Bridge encontraste un árbol, en una pequeña isla, en un gran lago donde estaban los pantalonsillos de este amable personaje, pues debajo del agua, en los cimientos de la islita, encontrarás una entrada, ahí encontrarás nuevamente a Gimlet, así que deberás llegar hasta ahí con Vela para poder obtener la Cargo Bay Key.

Para quienes se han preguntado ¿qué hay en la pequeña choza que está al iniciar el área de Bridge?, pues ahí encontrarás un Bonus Activator y sólo lo podrás alcanzar con la ayuda de Lupus, al igual que hay otro debajo del agua al que sólo podrás accesar con Vela.

Por otra parte, para quienes todavía no han encontrado a todos los Tribals en este planeta, los más difíciles de hallar en el área de Bog son 2 que están en el centro del cuarto que está cerrado por lo enemigos del primer cuarto (pasando el área de aterrizaje). En el área de Bridge, los comúnmente perdidos son 4, 2 que están escondidos en la chimenea de la iglesia tras los sarcófagos que deberás de destruir con una explosión y los otros 2 que están dentro de la construcción de donde encuentras a Floyd, utiliza los Flares para ver las plataformas detrás de la puerta del sótano.

JUNO

SEKHMET

Ok, lo más seguro es que por más que hayas buscado por todos lados, no hayas encontrado varios de los Tribals que se encuentran prisioneros en esta misión, ya que quien realmente debe encontrarlos a todos es nada más y nada menos que Juno, así que vamos a revisar qué es lo que debe hacer.

Avanza hasta el cuarto con lava y entra por el ducto para encontrar la Blue Key y un par de Tribals. Adelante encontrarás la Green Key justo donde Vela la encontró, y aparte, si destruyes los cristales del techo, ahí encontrarás más Tribals. Si sigues el camino, regresarás al principio del nivel, entra nuevamente por la puerta que no requiere llave, prosigue por el camino de la derecha y sube a las plataformas para encontrar unos pads para cargar combustible, ahora salta hacia el pequeño rio y vuela para alcanzar una corniza, toma el camino de la derecha y así encontrarás a los últimos Tribals y la nave que te ha de llevar hasta Water Ruin.

Por otra parte, te sugerimos que en cuanto tengas tiempo, lleves a Juno a Eschebone ya que ahí encontrará la Magenta Key, en el mismo lugar en donde la encuentra Lupus, para que después regreses a Sekhmet y entres por la puerta en donde te pide esta llave, ya que ahí encontrarás varios extensores de municiones tanto para el Homing Missile como para el Tri-Rocket Launcher que te serán de gran utilidad en la batalla final contra Mizar.

JUNO LUPUS VELA

En esta base militar hay 2 cosas pendientes, la primera es con Lupus y es para encontrar la Lupus' Hatch Key dentro de Military Base y digo, ya que vas de paso, de una vez para rescatar a todos los Tribals de esta área; la segunda es con cualquiera de los hermanos y la misión es la de rescatar a todos y cada unos de los Tribals que están en el área Perimeter en la puerta de la izquierda que está sobre el puente, antes de llegar al enemigo hay un pasaje a la derecha, sin embargo necesitas la llave azul (Juno la encuentra en Sekhmet y Vela la encuentra en Eschebone). Los 2 Tribals que comúnmente son más difíciles de encontrar son los que están en un ducto junto a la pared (tercer cuarto), ve la foto para que los encuentres fácilmente.

ICHOR

JUNO VELA

SPAWNSHIP

Para el regreso a esta nave te recomendamos que utilices a Juno, ya que lo que vienes a buscar es la Juno's Hatch Key. La verdad no creemos que tengas mucho problema en encontrar la llave, pasando la puerta que abres con la Yellow Key, sumérgete en la lava, detrás de la estructura que está en el cuarto encontrarás una nueva arma para Juno, cuando salgas de ahí, del lado izquierdo de la pared de enfrente encontrarás un hoyo en ésta, sigue ese camino y encontrarás la Juno's Hatch Key. Lo malo es que tendrás que volver a jugar el nivel, ya que sólo Vela puede encontrar a todos los Tribals que están en esta nave. Los más difíciles de encontrar están subiendo el ascensor, déjate caer y entra por la puerta que está debajo del agua, fíjate en el techo, ya que ahí está el que, por lo general se pasa desapercibido.

VELA

RITH ESSA

Para completar los niveles de este planeta, te recomendamos que utilices a Vela, sin embargo antes debes conseguir la Blue Key y la Specialist Magazine en Eschebone. Una vez que tengas todo lo necesario, ahora sí, primero rescataremos a los Tribals que están en el área de Bluff. Entra en la puerta en donde necesitas la Blue Key (al pie de la montaña) para que adentro encuentres a 4 Tribals (2 en la primera a la izquierda y otros 2 pasando la segunda puerta cerrada por los enemigos), saliendo de la montaña te toparás con otros 2 y en la parte del camino externo de la montaña encontrarás los últimos 2 para completar el área. Ahora entra en por la puerta que está al final de las escaleras (pasando el lago) y entra a la choza para intercambiar la Specialist Magazine por la Mine Key con Fernando, ahora entra en la Mina. En la mina encontrarás 4 Tribals en el primer cuarto, 2 al pie del primer elevador al igual que uno escondido en la parte de arriba, cerca de Fernando. Ahora toma el camino de la izquierda en donde encontrarás a otros 4, 3 arriba (uno escondido detrás un pilar) y uno abajo del segundo elevador. Continúa por la parte de arriba y en el pad transformate en Tribal y rescata a los otros 2 que están en el camino. En el siguiente túnel encontrarás a otro Tribal. Así llegarás hasta una intersección con un charco de agua, toma el camino de la izquierda para encontrarte con Fernando y al hablar con él convertido en Tribal, te dará el Deflector Shield. Ahora regresa por donde llegaste hasta el pad, para regresar a tu forma original, después regresa a la intersección con el charco y toma el elevador cilíndrico para que te lleve hacia abajo, sal del cilindro y carga combustible en el pad para que puedas alcanzar el cuarto que está en la parte más alta del cilindro en donde encontrarás los últimos 2 Tribals y un Bonus Activator, ahora ya puedes salir de la mina. Para entrar al área faltante, sólo sal de los dominios de Fernando y entra por la puerta cerrada con la Blue Key. Ahí sólo tendrás que encontrar a los Tribals, que no están tan difíciles de rescatar.

VELA

Para este planeta te recomendamos que utilices a Vela, ya que aparte de que ella debe encontrar la Blue Key y la Specialist Magazine, de una vez puede rescatar a todos los Tribals en el área Thorax.

Una vez que entres al Thorax, entra por una de las fuentes de luz de la derecha y destruye la puerta de madera para así encontrar el pad de combustible, carga y ahora elévate a la parte superior del ducto amarillo y entra por la puerta para llegar a Cortex. Una vez dentro, inspecciona todos los túneles para encontrar a los 5 Tribals, no es nada del otro mundo, por lo que dejaremos que los descubras con tu propia experiencia y en la cima de donde se encuentra del cerebro lanzando descargas (que no te causan ningún daño) encontrarás el Oxygen Tank. Por otra parte, para encontrar a todos los Tribals de Thorax, al inicio, sal por la fuente de luz de la derecha y carga algo de combustible, ya que sólo dejándote caer por los hoyos, podrás rescatar a los primeros 2 Tribals, los otros que cuesta algo de trabajo encontrar son los que están debajo del agua, cerca de donde encuentra la Magenta Key, ahí también hallarás la Blue Key y la Specialist Magazine.

ESCHEBONE

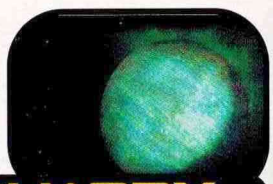
El único motivo por el que vas a entrar a este lugar es para rescatar a los 12 Tribals de aquí y cualquiera de los 3 integrantes de Jet Force, pueden desempeñar perfectamente bien la tarea ya que aparte de todo, los 3 encuentran en esta estación abandonada el Flamethrower, sin embargo te recomendamos que utilices a Lupus para que te familiarices con el nivel.

SPACE STATION

Entra por la puerta de enfrente y en el iterior de la nave encontrarás a 8 Tribals, ya que los hayas rescatado, regresa al principio y frente a tu nave encontarás un hoyo, déjate caer para encontrar a los 4 restantes al igual que el Flametrower.

El principal motivo por el cual entras a este planeta es el de detener el meteorito que se dirige a Goldwood, ya que todos los Tribals se encuentran en la aldea y no hay ningún problema en rescatarlos.

Al empezar, entra a la cabaña del jefe de la aldea y habla con Magnus, él te indicará que vayas a ayudar a los Tribals en las minas. Ahora avanza a la siguiente sección, crúzala hasta encontrar a un Tribal que está arrojando gemas verdes, pégate a la pared debajo del Tribal y gira para ver a la máquina que está en el centro del área. Lo que debes de hacer es dispararle a las gemas para acercarlas hacia la máquina para que esta las succione (para lo cual te recomendamos que utilices la pistola) y así tenga la suficiente energía para detener el meteorito. El secreto está en que el abastecimiento de las gemas sea constante para que la máquina no pierda potencia. Una vez que el rayo de la máquina alcance su punto máximo (el rayo debe de ser casi uniforme hasta el cielo), este detendrá al meteorito y será tiempo para que regreses con Magnus para que te dé el Radar Dish (otra de las partes de la nave Tribal). Ahora sí, regresa a la nave para que te cuente los Tribals que has rescatado. Un punto muy bueno que tiene este planeta es que casi al principio encuentras 2 chozas, una con Tokens y la otra con una tienda en donde puede regenerar tu energía o recargar tus armas, por lo que es el lugar indicado para recargarte cuando sientas que alguno de los integrantes de Jet Force lo necesite.



GEM QUARRY

LUPUS VELA

WATER RUIN

En este planeta tienes 3 objetivos y el primero de ellos es con Vela, avanza hasta la isla con ruinas, ve hacia el lado derecho de la isla y encontrarás un gran arco (como si fuera una puerta), ve de frente de la puerta hacia el mar (como quien dice, hacia afuera de las ruinas) y sumérgete para encontrar una cueva subterránea, ahí encontrarás el Nitrogen Tank.

El segundo objetivo es el de rescatar a todos los Tribals del planeta, lo cual sólo lo podrá hacer Lupus, ya que 3 de ellos están sobre la muralla de las ruinas. El Tribal que comúnmente es el más difícil de encontrar está en la parte posterior externa de las ruinas, donde Lupus, Vela y Juno pueden obtener las Timed Mines.

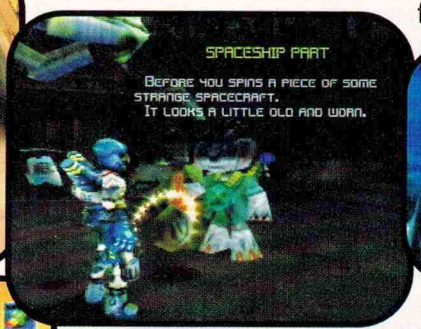
Para completar el tercer objetivo es necesario que te fijes en el inventario de cada personaje, ya que deberás entregarle los Earplugs (que recibes al completar la carrera de Floyd en SS Anubis) al pobre oso somnoliento que está dentro de las ruinas (por la pared de la izquierda) y él, agradecidamente te obsequiará el Power Cell.

JUNO VELA

MIZAR'S PALACE

Ya que tengas las 11 partes que encuentras en los planetas anteriores y que hayas rescatado a TODOS los Tribals, ahora sí es tiempo de regresar al palacio de Mizar para terminar el trabajo.

Ya sea con Vela o con Juno, llega hasta la pirámide de Mizar, cerca de ahí encontrarás una pared con dos hoyos, uno arriba (en el que encontraste uno de las Power Keys con Floyd) y otro abajo, por donde llegarás a una pequeña pirámide. Entra, llena algo de combustible y sube a la columna para convertirte en insecto, ahora entra por la puerta y párate en el pedestal para entrar a el área de competencia. Súbete a tu nave y entra a la pista. Una vez en la carrera, deberás llegar en 1er lugar para obtener la penúltima pieza de la nave Tribal, el Fuse. Ya que ganes la competencia, sal de la pequeña pirámide y entra a la pirámide de Mizar, ahí te estará esperando King Jeff, habla con el para que te agradezca el que hayas salvado a su pueblo y te de la última pieza, el Stabilizer. Habla nuevamente con él para que los Tribals terminen de arreglar la nave y ahora sí, te encamines al Asteroid donde finalmente te enfrentarás a Mizar para detener de una vez por todas su reinado de terror.



ASTEROID

En este nivel no te tienes que preocupar por nada, sólo que Juno tenga suficientes armas con bastantes municiones disponibles, ya que lo único que debes de hacer es encontrar a Mizar. Te detallaríamos un poco el camino, pero dejaremos que te pierdas un poco porque no está muy difícil. Lo que sí te podemos decir es que tengas mucho cuidado porque las cuevas de este asteroide están infestadas de insectos, aunque sólo te puedes limitar a avanzar por lo que no es necesario que los mates a todos. Cuando llegues a un cuarto lleno de municiones, puedes estar seguro de que lo has encontrado, no te preocupes por salvar el juego, ya que no importa las veces que te enfrentes a Mizar, siempre aparecerás en el cuarto anterior para recargar armas. Tampoco te preocupes por la energía, cada vez que Mizar te elimina, aparecerás con la energía llena.

MIZAR

Muy bien, ya llegaste hasta el jefe final y estás a punto de terminar el juego, sin embargo te avisamos que esta será una batalla bastante difícil, así que no te preocupes si tienes que enfrentarlo varias veces antes de poder vencerlo.

Al entrar en acción, Mizar te atacará con una ola de meteoritos, los cuales podrás esquivar o destruir (eso lo dejamos a tu gusto). Cuando comience a volar te atacará de diferentes maneras, con rayos de los ojos (los que podrás esquivar fácilmente caminando hacia los lados), arrojándote aire venenoso de su boca (fácilmente podrás esquivar este otro ataque caminando hacia los lados o saltando diagonalmente), aventándote descargas eléctricas con su mano (este es el ataque del que te debes cuidar, ya que la descarga va de lado a lado de la plataforma en la que te encuentras, te baja bastante energía y por lo general varía su velocidad) y lanzándose hacia ti para golpear con su pata para causar una explosión (también esta la puedes esquivar fácilmente, en cuanto veas que se aproxima, dirígete hacia un extremo de la plataforma, en cuanto se detenga dirígete hacia el extremo contrario). Después de este último ataque, Mizar se alejará de ti dejándote ver su espalda en donde está su controlador de vuelo, como te podrás imaginar, este es su punto débil, por lo que tendrás que ser muy rápido para pegarle. Te recomendamos que aquí utilices el Homing Missile, apúntale la primera vez que te dé la espalda y atácalo las siguientes veces que repita este ataque con dos misiles cada vez que lo haga. Una vez que le hayas acertado más o menos 10 misilazos en su espalda, Mizar regresará a su plataforma para arrojarte nuevamente una ola de meteoritos, después continuará con sus otros ataques, aunque ahora se moverá más para evitar que tus misiles lo alcancen. Al recibir otras 10 descargas de tus misiles, regresará por última vez a su plataforma para atacarte nuevamente con los meteoritos, así regresará nuevamente volando hacia ti. 10 Misiles más lo inhabilitarán de poder volar, por lo que ahora podrás atacarlo de cerca, desde este momento te recomendamos el Tri-Rocket Launcher ya que te será mucho más fácil apuntarle y disparar. Dispárale a la cara para que así se cubra el rostro y mientras lo hace, destrúyele ambos brazos para después atacarle la cabeza y al recibir unos cuantos tiros quedará inerte.

No te contaremos el resto de la historia, pero antes de que puedas sentarte cómodamente a ver los créditos, aún queda una última misión. Aunque Mizar está destruído, el asteroide sigue su curso hacia la tierra, por lo que deberás de hacer que Floyd llegue al corazón del meteorito para dejar una bomba y salvar a la Tierra.

El último consejo que te podemos dar es que cuando avances con Floyd, hagas disparos constantes ya que hay varios cristales en el camino que casi no se ven, así tendrás el camino libre.

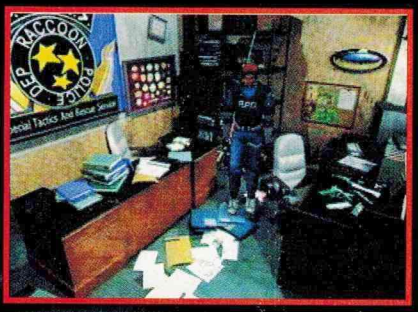
No te preocupes si no llegas la primera vez, tienes todas las oportunidades que quieras para llegar al final.

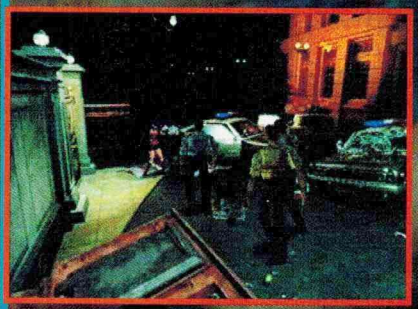
a fondo

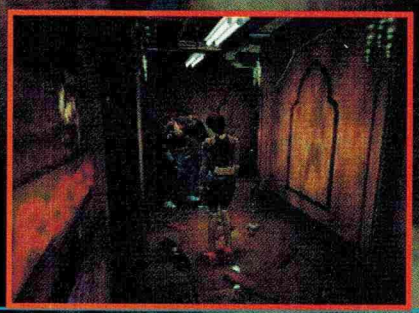
RESIDENT EVIL 2

Al fin la espera ha terminado, Nintendo ha dicho ADIOS a los arcoiris y le da la bienvenida a las imágenes pre-rendereadas junto con una avalancha de acción, suspenso, y muchos, pero muchos mutantes.

La gran historia de Capcom ha llegado al Nintendo 64 gracias a los genios de Angel Studios, sólo ellos han podido compactar a gran escala el gran contenido de información que anteriormente se almacenaba en 2 CD's para rellenar un cartucho de 512 Megas con gráficas excelentemente definidas y fondos llenos de color. Como te podrás imaginar, el juego tiene a los 2 personajes con sus 2 escenarios respectivamente con algunos puntos extras como información para alinear mucho mejor la historia entre la pre-secuela y la secuela de éste. Pero basta de preámbulos, veamos lo que tiene el juego.







CAPCOM
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación — MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por — angel studios Interactive Entertainment

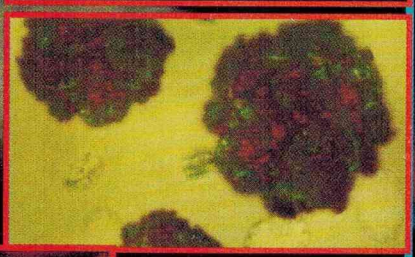
512 megabits
Memoria

ACCIÓN SUSPENSO
Categoría

Diciembre 1999
Fecha de Salida

Historia

Poco tiempo después de que los sobrevivientes del equipo especial de policía de la ciudad de Racoon Chris Redfield & Jill Valentine descubrieron que una compañía internacional estaba detrás de los sucesos bizarros en las cercanías a la ciudad de Racoon. Algo parecía haberse salido de control, la ciudad entera estaba poblada por criaturas grotescas y seres purulentos que deambulan sin sentido. En ese escenario se llegan a encontrar Leon Kennedy y Claire Redfield, dos completos desconocidos que tienen un objetivo en común, encontrar la respuesta de lo que ha pasado en la ciudad, sin embargo se separan abruptamente a consecuencia de un accidente, por lo que cada quien toma una ruta distinta,



caminos diferentes en una pesadilla, una noche que marcaría para siempre sus días.

®Capcom Co., LTD.1998, 1999

Control

Muy bien, muy bien, como habrás de suponer, este juego para el Nintendo 64 tiene algunas cosas excelentes como el hecho de haber creado una nueva y mejorada opción para el control. Una de las cosas que saltan a la vista es la auto mira, con esta belleza encendida podrás sacar el revólver sin miedo a fallar, ya que en la versión original de este título era extremadamente común que te estuvieras peleando con la cámara y el control para intentar no desperdiciar municiones, ya que por lo general, gastabas en un promedio del 25% de los tiros de tus armas apuntándole a los

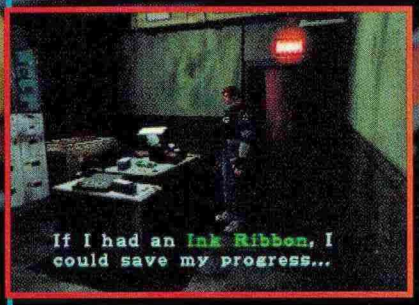
enemigos. Pues con esta gran opción tienes todo a tu favor, ya que así es muy probable que el 100% de tus tiros le pegue a algo y con eso nos referimos a un enemigo.

Por otra parte, tiene otra nueva modificación en el control, nos referimos al modo de Primera Persona, y con esto no queremos decir que vas a ver todo como en GoldenEye o Doom, sino que el control actúa como si en lugar de presionar a los lados para girar y arriba para avanzar, este nuevo modo te permite reaccionar hacia donde te estás moviendo con el stick análogo, como si estuvieras manejando a

Mario por poner un ejemplo, por lo que las esquivadas son mucho más fáciles, sin embargo todo tiene su lado negativo, así que casi todo el tiempo estás corriendo, pero mientras pasas de una pantalla a otra y dejas presionado el stick hacia algún lado, el juego lo tomará como si sólo estuvieras corriendo hacia el frente, por lo que serás aniquilado un par de veces antes de que te puedas acoplar 100% a esta modalidad, sin embargo, aquí en la revista nos ha parecido simplemente genial. Aunque si prefieres el control clásico, pues sólo tienes que ponerlo en el modo de Tercera Persona.

Archivos

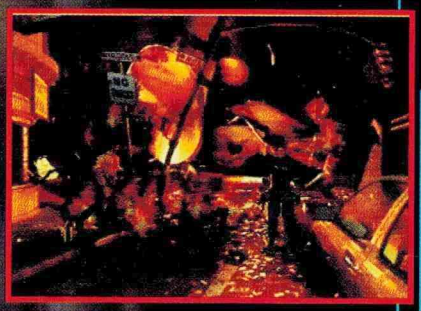
Gracias a la gente de Angel Studios, el número de archivos que puedes guardar en la batería del cartucho es impresionante. Para que no tengas que estar buscando tus archivos en tus múltiples Controller Pak. Este juego cuenta con la asombrosa cantidad de 15 archivos en los que podrás guardar tus avances, y como tiene tantos, no creemos que haya algún problema si prestas tu cartucho para que tu cuate lo juegue por un rato y que salve en su propio archivo (obviamente y antes que nada,

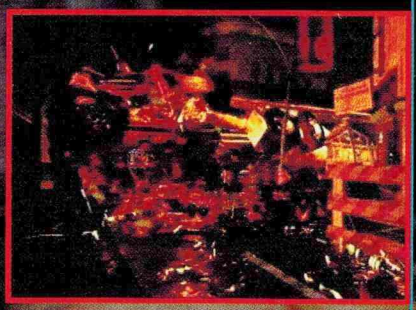


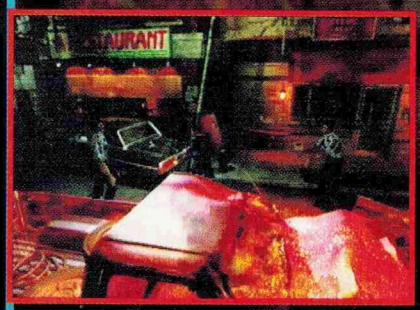
sólo hay que indicarle a la persona a quien se lo prestes, que no grabe sobre tus archivos (como dicen, cuentas claras amistades duraderas).

Desarrollo del juego

Como muchos ya lo saben (y no por eso vamos a dejar de decirlo a los demás que todavía no conocen este título), esta historia se divide en 2 capítulos, el primero s e desarrolla con el personaje que

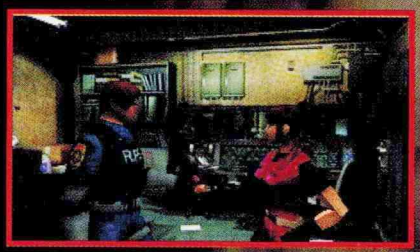






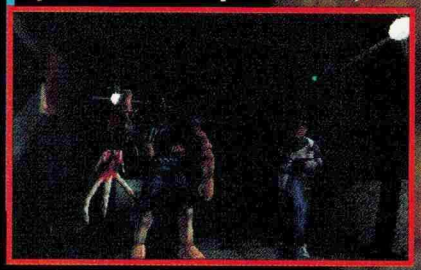
seleccionas al iniciar el juego, ya que este tendrá que vérselas cara a cara con el descubrimiento de una de las mentes brillantes del siglo (pero que jamas podrá ser reconocido por su trabajo), el científico que exitosamente ha podido darle vida al T-Virus con una nueva perspectiva, auto-regeneración, al que ha llamado G-Virus.

Cuando termines de descubrir qué fue lo que pasó en la ciudad de Racoon con el primer personaje, el juego te pedirá que guardes tus



avances para que así puedas jugar el segundo capítulo y este se trata de todo lo que pasa esa noche el segundo personaje, ya que como al inicio toman caminos diferentes, este otro tiene sus propios demonios y sólo terminando el segundo capítulo podrás realmente entender qué fue exactamente lo que pasó esa noche en la ciudad Racoon.

A lo largo del juego encontrarás diferentes problemas y rompecabezas que deberás resolver para continuar con el juego, otras tantas tendrás que buscar los passwords, combinaciones llaves o en su defecto switches para abrir ciertas puertas o cajones para adquirir mejores objetos, así que te recomendamos que lo intentes todo, desde intentar poner gemas raras en ciertos orificios hasta hojear los papeles y archivos que has encontrado para darle solución al problema.



Protagonistas

Leon Kennedy:

El es un reciente integrante de la fuerza policiaca de la ciudad Racoon, de hecho esa noche es su primer día de trabajo. Al no tener nociones del área, ni mucho menos de la historia por la que pasaron sus compañeros del equipo

S.T.A.R.S, no sabe el por qué de las criaturas que se han apoderado de la cuidad. Leon tiene un enorme código que no se ve muy seguido en los policías, el de "proteger y servir", por lo que enfrenta este reto con bastante confianza.

Claire Redfield:

Hermana de Chris Redfield, es la clásica mujer moderna que no teme enfrentar ningún reto, por muy duro que éste sea. De hecho, el motivo por el cual Claire ha llegado a Racoon es porque ha recibido noticias de que su hermano está en un gran peligro, por lo que va en su búsqueda para ayudarlo. Gracias a que Chris siempre ha estado envuelto en la milicia y a su entrenamiento como piloto, Claire aprendió bastante de su hermano desde que era chica, así que ya está acostumbrada a manejar armas de fuego.

60% de recuperación de salud.

20% de recuperación de salud y antídoto contra envenenamiento.

100% de recuperación de salud.

Combinadas = 100% de recuperación de salud

(En ese orden) = 100% de recuperación de salud y antídoto contra veneno

(En ese orden) = 100% de recuperación de salud, antídoto contra veneno e invencibilidad por un tiempo.

Armas & Objetos

Este juego está lleno de armas e ítems que son súper indispensables para completar el juego. Como ya lo habrás imaginado, cada personaje tiene sus propias armas y estuches de monerías para salirse con la suya y sobrevivir a la "pachanga" infernal de los zombies en la ciudad entera. Como te podrás dar cuenta, Claire puede cargar hasta con 10 diferentes objetos, mientras que Leon sólo puede cargar con 8, sin embargo, si encuentras ciertos objetos, Leon podrá cargar lo mismo que Claire. Siempre trata de buscar en todos lados, cajones, baúles, estantes, archiveros, inténtalo todo, así es muy probable que encuentres nuevos objetos que te pueden ser de gran utilidad; al igual que puedes encontrar armas nuevas o en su defecto, Power Ups para incrementar su fuerza. Por otro lado, también existen los objetos que te ayudarán a recuperar la salud cuando te encuentres afectado por el ataque de algún monstruo como pueden ser los First Aid Sprai o las hierbas en sus diferentes usos. Existen 3 diferentes hierbas, la verde (que te recupera 20% de salud), la azul (que te sirve como antídoto contra envenenamiento) y la roja (que por sí sola no tiene ningún efecto, pero es muy útil si se combina con las anteriores).

Una de las cosas que debes de tener en cuenta para sobrevivir es saber mezclar muy bien las hierbas que encuentras en el camino. Aquí te damos sus efectos al combinarlas.

Zombies, Mutantes y demás sabandijas

Gracias a una compañía que ha hecho experimentos con armas biológicas, esta ciudad es ahora la capital de una gran población de criaturas abominables que destruyen todo a su paso. El nuevo y súper desarrollado G-Virus se ha reproducido tanto, que hasta los mismos habitantes de Racoon han sufrido las peores consecuencias convirtiendo a la mayoría de ellos en zombies. Como es lógico, también los animales de la zona se han visto afectados por el virus, tanto en perros entrenados, como en aves citadinas que azotan a todo merodeador externo. Por otro lado, al parecer, varios de los especímenes creados como armas biológicas se han liberado por lo que algunos están en sus etapas iniciales de desarrollo, como los Lickers y otros que están en un proceso más avanzado.

Te recordamos que las municiones que encuentras para casi todas las armas son limitadas, por lo tanto el objetivo principal del juego es sobrevivir y NO eliminar a todos, sólo debes aprender cómo es que actúan los enemigos para que puedas pasar sin ningún problema. En determinadas áreas te conviene dejar uno o dos enemigos vivos para ahorrar municiones, pero siempre y cuando no representen un gran peligro o sean áreas en donde ya no tengas que volver a entrar.

La trama y el suspenso

Para todos aquellos que es la primera vez que juegan este ya clásico de Capcom, mejor conocido en Japón con el nombre de Bio Hazard 2, les queremos advertir que este título es bastante adictivo, ya que aún cuando lo terminas, todavía quieres más. ¿Por qué? Pues por la única razón que los elementos sorpresivos al igual que los objetos escondidos, le dan un gran nivel de Replay Value, o como quien dice, te hace adicto a las emociones y a los juegos de este tipo, bueno, no digamos adicto (por que como que está fuera de lugar), digamos que hace que te atraigan mucho más los juegos de este género. Por otra parte, todos los elementos lo conforman, están hechos para que la historia sea para ti lo más interesante posible, al igual que cada paso que das, cada nueva área que exploras, o cada pequeña parte de la historia que descubres y que con ella vas desenredando esta gran novela de ciencia ficción, es un una oportunidad nueva para que nuevas criaturas te ataquen de una forma tan sorprendente, que ya no sabrás ni dónde estás a salvo.

No podemos negar lo que es cierto, Angel Studios hizo un excelente trabajo con la compresión de los archivos de este título, desgraciadamente algo se tenía que perder y eso fue (en parte) los cinemas de Full Motion Video, ya que tiene absolutamente todos los videos del juego original, sin embargo, por la gran compresión al que fueron sometidos, la calidad de la imagen no es tan buena como nos hubiera gustado, pero creenos cuando te decimos que este no es un factor como para que dejes de ponerle las manos encima a un título como este, ya que tiene tantas cosas a su favor, que lo de los videos podrás pasarlos por alto.

SOLO PARA FANS

Esta promoción está de Pokémon

Compra tu Game Boy Printer con tu distribuidor autorizado porque todo el año 2000 tendremos grandes promociones. Iniciamos en Febrero con una promoción diseñada para verdaderos videojugadores y fans apasionados de Pokémon.

Fotografía a los 150 monstruos de tu cartucho Pokémon Yellow, imprímelas en tu Game Boy Printer y pégalas en el álbum que aparece al final de Club Nintendo Febrero. Habrá sorpresas para todos los álbumes llenos y para los primeros tendremos regalos exclusivos para los fans de Pokémon.

Además tu Game Boy Printer te servirá para muchas promociones durante todo el año 2000 en tu revista

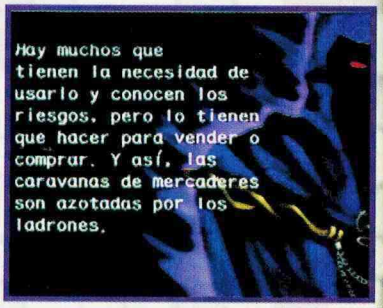
C • L • U • B Nintendo

Más información en el número de Febrero

tips de

Han surgido muchas dudas respecto a este estupendo título y debido a eso, es hora de que te demos la mejor guía que te llevará a través de todas las áreas del mundo de Shadowgate para conseguir todos los objetos y resolver los innumerables acertijos y así te será muy fácil terminarlo. Recuerda, usa estos tips SÓLO en caso de que estés muy atorado, ya que de lo contrario le quitarás mucho sabor al juego.

Shadowgate 64: Trials Of The Four Towers es un juego de RPG. Debes explorar el castillo Shadowgate y encontrar nuevos ítems para que conforme avances, tengas acceso a áreas y escenas más difíciles. Este juego usa perspectiva de primera persona y tendrás la libertad de explorar casi cualquier lugar con el que tengas contacto visual. La meta es explorar el castillo y destruir al malvado hechicero Belzar, quien está tratando de resucitar a Warlock, un brujo aún más poderoso.



Datos generales del juego

Para que puedas salvar tus avances, necesitarás de un Controller Pak, el cual usa 30 páginas por archivo que uses. Puedes guardar hasta cuatro archivos distintos, si tienes vacío un Controller. Este juego es para un sólo jugador. Y no necesitas todos los ítems para terminarlo.

Items y Libros

Como te dijimos, en el camino encontrarás muchos ítems que deberás usar para avanzar y libros, los cuales deberás leer para obtener pistas. Esta es la lista de ítems que te encontrarás en todo el juego. Los que tienen asterisco significa que no es necesario que los tengas para terminar el juego. Ningún libro es necesario, pero te recomendamos tener todos.

Botones

Estos son los botones necesarios para que controles al Halfling Del Cottonwood.

Control Stick:	Observas lo que hay a tu alrededor
Botón A:	Usas los ítems
Botón B:	Abres tu menú del inventario de ítems
Botón R:	Abres el mapa
C-arriba:	Te mueves hacia adelante
C-abajo:	Te mueves hacia atrás
C-izquierda:	Te mueves a la izquierda
C-derecha:	Te mueves a la derecha
Botón Z:	Te agachas

Items

Líquido del Atardecer	Llave Adornada*	Pico
Esfera	Flauta de Hada	El Anillo de los Muertos
Lágrimas de Dragón	Tesoro	El Anillo Azul
Botella de aceite	Líquido del Atardecer	El Anillo Verde*
Néctar del Bosque*	El Anillo del Reino	Palanca
Fragmentos de una Cresta	Escultura de un Hombre	Zapatilla
Llave Dorada	Primitivo*	Par de Zapatillas
Llave de la Cresta	Escultura de un Hombre Mono*	Pendiente de Jezibel
El Anillo del Reino	Escultura de una Hada	El Bastón de los Tiempos
Llave Oxidada	Estatua de un Elfo	Cuerda
Elíxir Nocturno	Moneda Antigua	Llave del Cementerio

Flores	Adorno de Estrella	Joyero*
Pedernal	Barra de Acero	Fruta*
Colmillo	Barra de Fierro	Guante*
Ojo de Dragón	Cabello de Gigante	Copa
Flauta de Dragón	Jarra	Obra de Arte*
Vela Encendida	Agua con Lágrimas de Dragón	Hierba Venenosa*
Violín Astillado	Piedra de la Sed	Brazalete*
Violín sin cuerdas*	Moneda (4)*	Piedra Preciosa*
Violín Roto*	Uña (clavo)	Espada Rota*
Llave del Calabozo	Broche*	Pluma*
Mapa		Plato*
Hueso		Lanza Rota*

Libros

Crónicas de los D'Narth	Las Escrituras de Konnor	Diario
La Batalla Final	La Casa de Dreslin	Notas del Vigilante
Discursos de Lord Jair	Memorándum	Reporte
Abismo de la Obscuridad	El Último Dragón	Artículo del Oficial
La Edad de la Ilustración	Montando Dragones	Notas de Lectura
Los Secretos del Bastón	Investigación Logarítmica	Carta Personal
Diario del Estudiante	Vista de un Lunático	La Cámara Interior
El Diario del Acólito	El Libro de las Órdenes	Documental
Diario Personal	Leyes de la Magia	Guía del viajero
Memorias	Diario Familiar	Petición
Diario de un Novato	Palabras de D'Narth	Recibo
Las Pruebas de Reino	Artefactos de Poder	Nota Personal
El Reporte de la Hermandad	Elíxir Mágico	Libros en Blanco (azul, verde y rojo)

Cómo usar un Ítem

Para usar un ítem durante el juego, primero debes presionar el botón B para hacer que aparezca la pantalla de tu inventario de ítems. Después selecciona el que quieras con el botón A. Recuerda que muchos ítems sólo funcionan en lugares específicos.

La organización de los ítems es automática y no la puedes cambiar, así que cada vez que tomes un ítem nuevo, éste aparecerá en la esquina superior izquierda de tu inventario. Para elegir entre ítems o libros dentro de la pantalla del inventario, presiona cualquier botón de la unidad C.

Hay algunos ítems con los que podrás equiparte y desequiparte, dependiendo de lo que necesites, como los anillos. Cuando estés equipado con alguno, éste será mostrado en la pantallita que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla del inventario.

Paso a paso

Ahora sí, comencemos punto por punto. Si tu duda es muy general, sólo lee el encabezado de los pasos, si necesitas una ayuda extra, lee los pasos detallados.

1. Obtén la Flauta de Hada

1.1 Escapa de la celda y obtén el mapa

Habla con el hombre que está en la celda contigua (Agaar), después cómete la comida que te dejan y usa el Hueso para abrir la puerta que está

escondida en la paja. Ya que estés en el drenaje, voltéate y entrar en la puerta que está

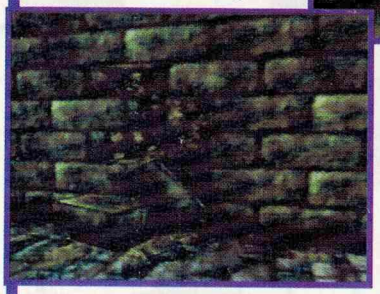
enfrente del agujero en la pared (al final del túnel, en donde está flotando una tabla

y una botella). En este cuarto (donde te aparece un fantasma) está el mapa, junto al agua.

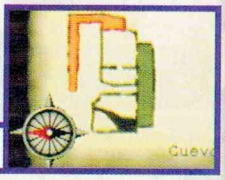
1.2 Derriba el pilar y obtén el Pico

Después de obtener el mapa, regresa al túnel en donde caíste desde la celda. Camina un poco hacia adelante y en la derecha hay una reja; toma de ahí la

Barra de Acero. Sigue caminando y entra en la puerta que está inmediatamente después de la reja, del mismo lado. En esa cueva hay



otra puerta, entra ahí En el cuarto en donde apareces, lo primero que verás será un pilar; derríbalo con la barra de acero para que te sirva de puente y logres cruzar el río. Al terminar de cruzar te encontrarás con una puerta, entra ahí. En ese cuarto hay una pared que está rota y junto a los escombros está el pico.



Aquí está el pico

1.3 Entra a la Torre de los Discípulos

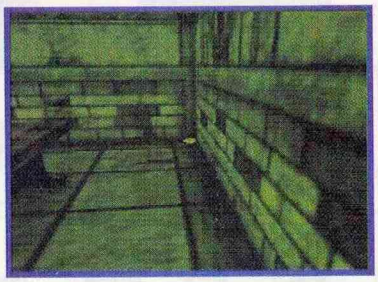
Ahora regresa al drenaje (justo al punto donde caes desde la celda) y entra por la puerta que está en el otro extremo de este túnel (cerca de donde te aparece el mensaje que el agua está muy profunda y que no puedes seguir). Ya en este cuarto, ve a donde está la pared verde y usa el Pico para escalarla. Camina un poco y voltea a ver el techo. Ahí usa el Pico de nuevo para hacer un agujero en el techo y así logres entrar a la Torre de los Discípulos.

1.4 Consigue las estatuas del Hada y el Elfo

Después de entrar a la Torre de los Discípulos, avanza por la única puerta que hay en el cuarto en donde inicias. Sigue por la estancia y entra por la primera puerta de la izquierda. Hasta el fondo de este cuarto, a la derecha, encontrarás una cuerda, entre la pila de madera vieja y los viejos estantes. Sal del cuarto y entra por la puerta que está justo enfrente. En este cuarto, en donde hay un caballito de madera, en

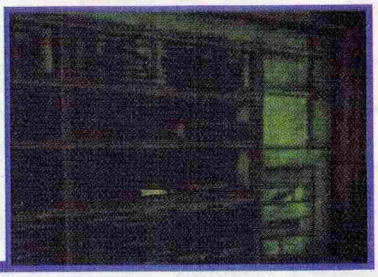
1.5 Obtén la Moneda Antigua y la Flauta de Hada

Después de obtener la estatua del Elfo, párate en ese cuarto de tal forma que la gran puerta doble quede detrás de ti. Ahora camina derecho y sube por las escaleras (antes de que puedas subir, aparecerá el mago Lakmir para darte la bienvenida). Una vez arriba (en este cuarto hay muchos libros), entra por la puerta que está justo enfrente de ti.

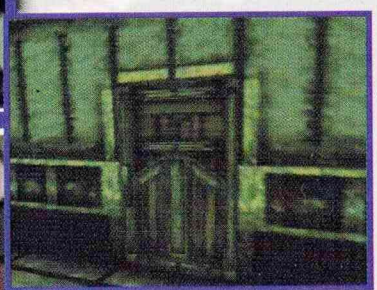


Cuando entres al siguiente cuarto (aquí también hay un par de libros), camina derecho y sube las escaleras. En este cuarto hay tres puertas, entra por la de la derecha. En ese cuarto toma el Líquido del Atardecer. Ahora sal y en la posición en la que te encuentras, voltea a la derecha y entra en la puerta (que es la que está enfrente de las escaleras).

En este cuarto (en donde al entrar se cae una mesa), en el piso, del lado derecho, está la Moneda Antigua, tómala y sal del cuarto. Ahora entra por la puerta que te falta (a la derecha saliendo del cuarto de la Moneda Antigua, a la izquierda subiendo por las escaleras). En este cuarto hay un acertijo; en el estante hay una estatua de un hombre y dos pedestales vacíos; ahí coloca primero la estatua del Hada y después la del Elfo y con esto abrirás una puerta secreta (en el Libro de las Órdenes estaba la respuesta). Ahora sube las escaleras que acabas de descubrir y entra por la primera puerta de la derecha. En este cuarto (hay muchas camas), ve hasta el estante del fondo y a la derecha encontrarás la Flauta de Hada.



el estante de la izquierda se encuentra la estatua de una Hada. Luego de obtener la estatua, sal del cuarto, voltea a la derecha y sigue el camino hasta llegar a



las escaleras, súbelas. Ya arriba hay una puerta con una flecha, entra ahí. Justo como entras al cuarto, camina derecho (como si te dirigieras al candelabro) hasta llegar a una como mesa que está junto a la gran puerta doble. Ahí está la estatua del Elfo.

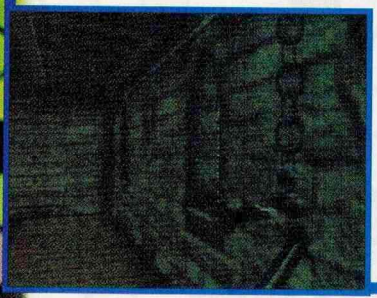
2. Obtén El Anillo de los Muertos

2.1 Abandona La Torre de los Discípulos y entra a la Catedral

Después de obtener la Moneda Antigua y la Flauta de Hada, sal del cuarto y baja por las escaleras al tercer piso. Sal de ese cuarto y baja por las escaleras de la derecha para regresar al segundo piso. Entra por la puerta que está justo enfrente. Ahora voltea a la derecha y verás una ventana con la figura de un dragón y unas pequeñas escaleras; súbleas y en el dragón usa la cuerda. Una vez que la cuerda esté atada, usa la Flauta de Hada y luego presiona el botón A en la cuerda para bajar por ella. Ya afuera, vuelve a usar la Flauta de Hada para regresar al tamaño normal; sigue el camino hacia el Norte atravesando el cementerio (observa la brújula de tu mapa) y entra por las puertas del final para entrar a la Catedral.

2.2 Obtén la Palanca y llega al techo de la Catedral

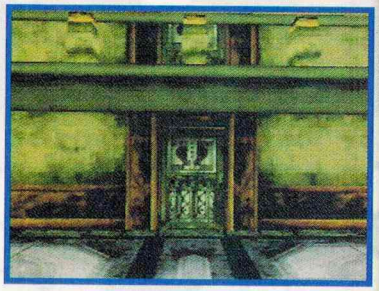
Ya en el área de la Catedral, entra por la puerta que está del lado izquierdo y entra a la Capilla. Ve hasta el final, en donde está la estatua y toma las Lágrimas de Dragón. Ahora voltéate y dirígete hacia la izquierda, por donde están los arcos, y encontrarás un pasillo pequeño; síguelo y baja por las escaleras. En ese cuarto dirígete hacia el primer estante que veas y junto a éste encontrarás la Palanca (que en tu menú aparecerá como "Barra de fierro"). Ahora regrésate, subiendo por las escaleras por las que llegaste. Ya arriba, dirígete



hacia las escaleras que están junto a la estatua y súbelas utilizando el botón A. Utiliza la palanca en el clavo que sujeta a la cadena, para que así hagas bajar la escalera que está en el techo; ya que lo hayas hecho, sube por esa escalera.

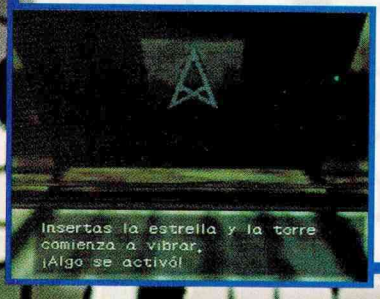
2.3 Entra a la Torre de Lakmir y obtén el Adorno de Estrella

Ya que estés en el Techo de la Catedral, cruza hasta llegar a la ventana que está del otro lado. Si pisas un hoyo te caerás, así que camina mirando hacia abajo. Abre la ventana y entra a la Torre de Lakmir. En este cuarto ve hacia la puerta para llegar al siguiente. De inmediato voltea a la derecha y verás dos puertas (del lado opuesto hay unas escaleras), entra por la de la derecha. En ese cuarto, ve hasta la esquina lejana de la izquierda y toma la Botella de Aceite. Ahora sal del cuarto y voltea a la izquierda, dirigiéndote a las escaleras que están al final del pasillo, baja por ahí. Al terminar de bajar te encontrarás con Lakmir, quien te enredará de nuevo con su forma tan peculiar de hablar; una vez que Lakmir haya terminado, entra por la puerta de enfrente. Aparecerás en un como barandal, así que baja por cualquier escalera y entra en la puerta solitaria que está debajo del barandal (esta puerta tiene la misma figura que la puerta de arriba). En este cuarto, justo enfrente de ti hay unas escaleras y dos puertas a los lados (a la derecha inmediata hay un pasillo), entra por la puerta de la derecha y en ese cuarto, sobre la mesa, encontrarás el libro de "Elíxires Mágicos" y una Jarra (aunque al encontrar este ítem te dirán que es un vaso, en tu menú aparecerá como Jarra), tómalos. En ese mismo cuarto, revisa detrás del pilar, en el suelo, y encontrarás la Llave Oxidada, tómala también. Sal de este cuarto y baja por las escaleras que están a la derecha. Al bajar te encontrarás con una puerta de metal oxidada, así que deberás usar la botella de aceite para abrirla. Al cruzar la puerta oxidada, sigue el pasillo y entra por la puerta del final. En ese cuarto, ve hasta el final y toma el Adorno de Estrella que está en la puerta a la derecha de la máquina.



2.4 Apaga el fuego morado de la chimenea y activa la Torre

Ya con el Adorno de estrella, da la vuelta y sal del cuarto de las máquinas. Regrésate hasta la puerta oxidada, sal y sube por las escaleras. Sigue derecho y entra por la puerta de enfrente. Ahora sube por cualquiera de las escaleras de los lados y entra en la puerta de arriba del barandal y ya del otro lado, sube por las escaleras. Sigue por el pasillo y hasta el final, entra por la puerta de la derecha; así habrás llegado al cuarto en donde tomaste la botella de aceite. En ese cuarto, voltea a la izquierda y verás un barril, ábrelo usando el botón A. Ahí vierte las Lágrimas de Dragón y después usa la Jarra para llenarla de agua. Sal de ahí y entra por la puerta de enfrente; ese cuarto tiene una mesa larga para banquetes. Ahí hay una chimenea con fuego morado; ápágalo usando la Jarra con agua y después coloca el Adorno de Estrella para activar la maquinaria de la Torre (por cierto, si la flama no se apaga, significa que no vertiste las Lágrimas de Dragón en el barril con agua).



BLOCKBUSTER VIDEO®

VIDEOJUEGOS DE FEBRERO

zona de juegos

ARMORINES
PROYECT S.W.A.R.M.

TOY STORY 2

DONKEY KONG

En la renta de Donkey Kong
llévate **GRATIS** la renta del Expansion Pack

Blockbuster® te descuenta $15 en la renta de un videojuego

NINTENDO 64

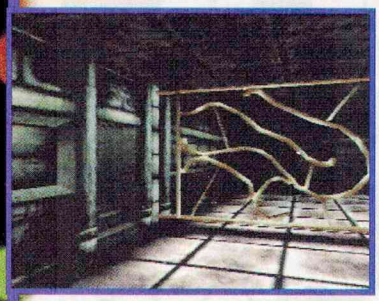
BLOCKBUSTER VIDEO

No aplica con otras promociones.
Válido en tiendas participantes.
Válido en febrero del 2000.
Válido uno por membresía.

5 3 1 0 X 6 1 5 0 0

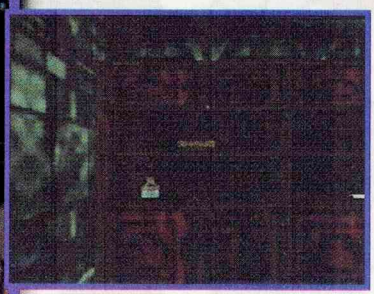
2.5 Atraviesa el Laberinto del Caballero

Después de activar la maquinaria, sal del cuarto de banquetes, dirígete al final del pasillo y baja de nuevo por las escaleras. Cruza la puerta de enfrente, baja por cualquiera de las escaleras de los lados y entra por la puerta debajo del barandal. Baja las escaleras que están enfrente, entra por la puerta oxidada (que ya le echaste aceite), sigue el pasillo y entra por la puerta. Ve al final del cuarto y entra por la puerta en donde estaba el Adorno de Estrella. Al entrar aquí, aparecerá de nuevo Lakmir; cuando termine de hablar, voltea a la izquierda y verás tres estatuas de caballeros; así funciona el laberinto de Lakmir, así que cada vez que toques una estatua, te teletransportarás. Bueno, después de que Lakmir termina de hablar, toca la estatua de la izquierda. Apareces en un cuarto con dos estatuas, toca la de la derecha. Tal como apareces en el siguiente cuarto, voltea a la derecha y verás dos estatuas, toca la de la izquierda. Tal como apareces, voltea a la derecha y toca esa estatua. Tal como apareces, voltea a la izquierda y toca esa estatua. En este último cuarto, votea a la derecha y verás unas escaleras, súbelas y completa el laberinto.



2.6 Haz una llave nueva y obtén el Anillo de los Muertos

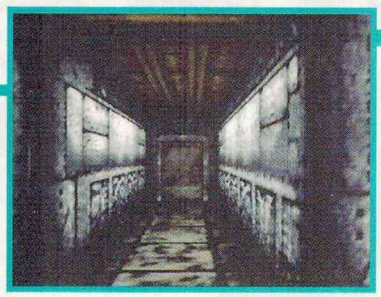
Después de subir las escaleras del final del laberinto, entra por la primera puerta de la izquierda del pasillo donde te encuentras. En este cuarto hay una máquina a la izquierda; colócate en la parte más alta de la máquina y usa la Palanca (Barra de fierro) para hacer la Llave de la Cresta; para recogerla necesitarás agacharte con el botón Z (también puedes usar el clavo (uña, como aparece en el menú) para hacer otra llave, pero ésta no la necesitarás). Sal del cuarto y entra por la puerta que está enfrente. Toma el Elíxir Nocturno que está en el estante de la izquierda.En ese mismo cuarto, dirígete hacia la derecha y encontrarás una cama; súbete y verás en la repisa un plato sin adornos; ahí vierte el Líquido del Atardecer (rojo) y el Elíxir Nocturno (azul) para que el techo se ilumine. Si te fijas, en el techo se quedó una luz roja; vé hacia ella, súbete a la silla y obsérvala; ahora usa la Llave de la Cresta y abrirás la puerta gris de ese cuarto que estaba cerrada (y que tiene una luna grabada). Ahora entra por la puerta gris. En ese cuarto hay tres pedestales, cada uno con un anillo; sólo debes tomar el Anillo de los Muertos, que está en el pedestal de en medio (los otros anillos los puedes tomar, pero no te los vayas a poner).



3. Abre la entrada a la Torre de las Pruebas

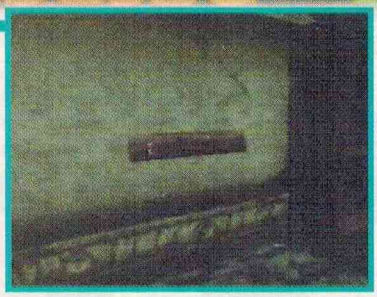
3.1 Obtén el Pendiente de Jezibel

Después de tomar el Anillo de los Muertos, aparecerá Lakmir y hablará contigo y te mostrará al Belzar, el brujo que planea liberar a Warlock, así que ahora ya sabes tu misión: Detener a Belzar. Bueno, ahora salte de ese cuarto y después sal del cuarto donde está la cama. Ahora camina hacia la izquierda y encontrarás unas escaleras, baja por ahí. Ahora toca la estatua del caballero que está a la derecha. Tal como apareces, entra por la puerta que está justo enfrente de ti (si te mueves y pierdes ya no sabes cuál estaba enfrente, recuerda que es la puerta de la derecha).



3.2 Habla con Dorn y obtén la Zapatilla

Ya que tengas el Pendiente de Jezibel, abandona el cuarto y camina hacia la derecha. Baja las escaleras y usa la Llave Oxidada para abrir la puerta y pasar del otro lado (apareces cerca de donde encontraste el Pico, casi al principio del juego). Tal como apareces, camina



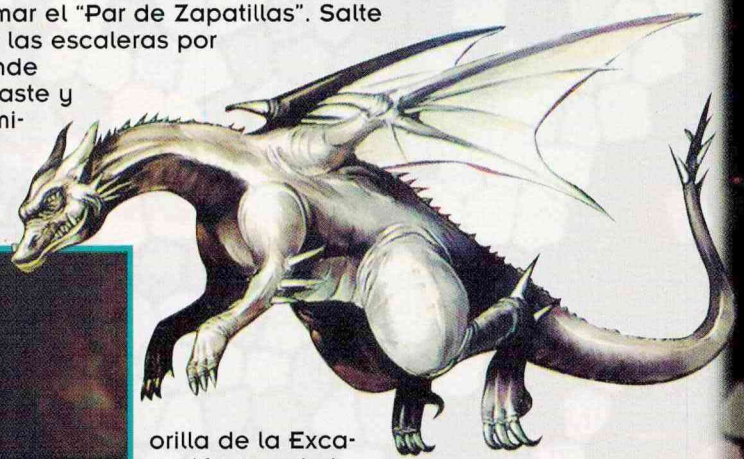
Ahora voltea a la izquierda y verás un pasillo con una puerta de metal al final; entra por ahí y al aparecer en el siguiente cuarto, sube por las escaleras. Ahora entra por la puerta que está justo enfrente, después sube por cualquiera de las dos escaleras de los lados y entra por la puerta que está arriba del barandal. Sube las escaleras, después entra por la segunda puerta de la derecha y sal por la ventana. Ya en el techo, entra por la puerta por la que llegaste al techo, teniendo cuidado de no caer en los hoyos. Baja por las escaleras de madera (usando el botón A) y ya abajo, ve hacia donde están los pilares, camina hacia la izquierda y baja por las escaleras. Si recuerdas, aquí tomaste la Palanca, bueno, pues junto al estante donde estaba, se encuentra la Llave Dorada colgada en una tabla de la pared, tómala. Justo detrás de ti (o sea, enfrente del estante y la Llave Dorada) hay una puerta, entra por ahí. En ese cuarto hay dos ataúdes, abre el gris usando la Llave Dorada. Al abrirlo encontrarás el cuerpo de una anciana (Jezibel), ponte el Anillo de los Muertos para hablar con ella y obtener su Pendiente.

hacia la derecha y sigue el pasillo hasta llegar a otra puerta que abrirás también con la Llave Oxidada. Sigue derecho y entra por la puerta de enfrente al siguiente cuarto y ahí camina a la izquierda y después entra por la primera puerta de la izquierda. En este cuarto (donde hay un caballito de madera), debes estar equipado con el Anillo de los Muertos para que puedas hablar con el espíritu de Dorn; para verlo, sólo camina hacia la derecha del cuarto y cerca de la cama y la mesa donde está la Zapatilla, aparecerá y te dará la Llave del Cementerio. Después de que te dé la Llave del Cementerio, también toma la Zapatilla de la mesa.

3.3 Obtén la Zapatilla Sucia y libera a Kaitlin

Ahora sal del cuarto y ve hacia la derecha. Sigue el pasillo y sube las escaleras. Entra por la puerta que ves al frente, después ve hacia la gran puerta doble y salte de la Torre (si lo hiciste bien, el mapa te indicará que estás en el Cuarto del Portero). Sigue derecho hacia adelante y entra por la puerta solitaria que está junto a las cajas de madera, así aparecerás en la Puerta del Castillo. Camina derecho y entra por la puerta de enfrente para llegar al Establo. Camina hacia la izquierda hasta topar con la gran pared gris; desde ahí camina hacia la derecha todo derecho (nos referimos a la dirección, no a la posición cervical) hasta encontrar un camino hacia la izquierda; tómalo y entra al área de Excavación 1. Tal como apareces, observa hacia abajo y verás unas escaleras;

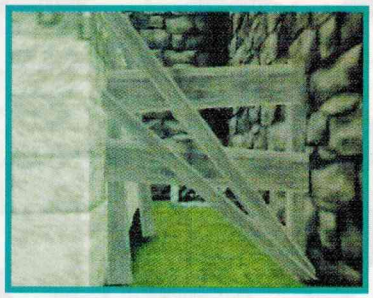
baja por ellas utilizando el botón A. Abajo encontrarás a un hombre a quien debes darle la Moneda Antigua. Cuando se vaya, busca en el montón de basura que había detrás de él, con el botón A, y encontrarás la Zapatilla Sucia (por cierto, si traes puesto el Anillo de los Muertos, no podrás hablar con el hombre). Al obtener la Zapatilla sucia, en tu menú se fusionará automáticamente con la otra para formar el "Par de Zapatillas". Salte por las escaleras por donde bajaste y camina por la



orilla de la Excavación, yendo hacia el Norte, para entrar por la puerta que está hasta el fondo. Si entraste por la puerta correcta, tu mapa te indicará que te encuentras en el Cuarto de Magos. Tal como apareces en este cuarto, camina derecho hasta topar con pared y después camina hacia la izquierda para entrar en un pasillo obscuro que te lleva al Camino del Parque (observa tu mapa constantemente). Camina derecho y cruzar la primera puerta de la derecha para entrar al Parque. Dirígete hacia la derecha y atraviesa el arco para entrar al Canal. Aquí ponte el Anillo de los Muertos para hablar con Kaitlin a quien le regresarás el Par de Zapatillas (para que aparezca Kaitlin debes ver el esqueleto que está justo debajo del agua, enfrente de ti).

3.4 Obtén el Conjuro para la Piedra de la Sed y después obtén la Piedra

Después de que Kaitlin desaparezca, voltéate y regresa al Parque. Cruza la puerta doble para regresar al Camino al Parque. Sigue el camino por la derecha y entra por las puertas para entrar a la Calle. Ve a la derecha y abre las puertas dobles con la Llave del Cementerio y así estarás de nuevo en la Catedral. Ahora camina hacia la derecha y sin entrar por ninguna puerta, llega al camino que está cerrado con tablas. Presiona el botón A para quitarlas y después camina hacia la tumba. Si tienes puesto el Anillo de los Muertos, aparecerá un espíritu y te dirá que él traicionó a Lakmir alguna vez; después de que se queje, quítate el Anillo de los Muertos, vierte un poco de Lágrimas de Dragón en la tumba y vuelve a ponerte el Anillo de los Muertos, para que el fantasma te dé el Conjuro de la Piedra de la Sed (el conjuro es "Nomain Ra"). Voltéate y regrésate por la puerta doble a la Calle. Camina hacia adelante y rodea el Hotel, luego sigue el camino de la izquierda hasta llegar al Cuarto del Portero. Camina derecho y entra por la puerta doble de la derecha para llegar a la Torre de los Discípulos. Sigue la alfombra roja hacia la izquierda y entra a la puerta que tiene grabada una flecha. Baja las escaleras y sigue el pasillo hasta llegar a la segunda puerta de la izquierda, por donde debes entrar. De nuevo estarás en el cuarto del caballito de madera; ponte el Anillo de los Muertos y observa la cama pequeña, para que aparezca Dorn y te dé la Piedra de la Sed.



3.5 Obtén las Flores y plántalas

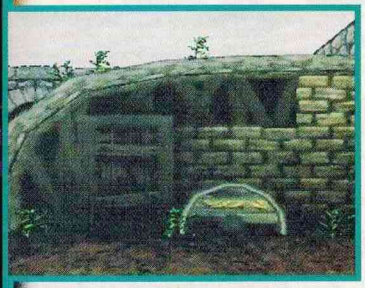
Ya que tengas la Piedra de la Sed, sal del cuarto, después camina hacia la derecha y sigue el pasillo hasta llegar a las escaleras, por donde debes subir. Cruza la puerta que tiene la flecha, después pasa por la gran puerta doble para salir de la Torre. Ya afuera, camina derecho y abre la puerta que está del lado izquierdo para entrar al Cuarto de Ladrones. Sigue el pasillo y sube las escaleras. Después camina hacia la izquierda, cruza la puerta y habla con Wil Goddard, el Trovador (recuerda que si traes puesto el Anillo de los Muertos, no podrás hablar con ningún vivo). Deberás escuchar sus tres canciones para que te dé unas Flores. Ahora sal del cuarto, bajando por las escaleras por donde subiste; sigue el pasillo hasta salir por la puerta por donde entraste al Cuarto de Ladrones. Camina por la derecha, pegado a la pared, y entra a la Calle. Sigue el pasillo, toma el camino de la derecha, después el de la izquierda y entra por la puerta doble para regresar a la Catedral. Camina hacia la izquierda y entra por esa puerta para llegar al Cementerio. Sigue el camino hasta el final y ahí voltea a la derecha para ver una tumba. Ahí pon las Flores que te dio Wil Goddard, después ponte el Anillo de los Muertos y presiona frente a la tumba el botón A para hablar con el fantasma.

3.6 Obtén el Tesoro

Después de hablar con el fantasma de las flores, regrésate a la Catedral. Ahora entra por la puerta de la izquierda para llegar a la Capilla. Camina hacia la derecha y sigue el pasillo hasta llegar a las escaleras por donde tendrás que bajar (si recuerdas, en este cuarto encontraste la Llave Dorada y la Palanca). Camina hacia la derecha hasta llegar a otras escaleras, bájalas y entra por la puerta. Ahora camina hacia la izquierda, pasando por el hoyo de la pared. Camina hacia adelante y cruza el agua por el puente y pasa por la cueva que está del otro lado. Camina hacia la izquierda y pasa por otra cueva y así llegarás al Desagüe. Ahora camina hacia la derecha hasta llegar al final del túnel, junto al esqueleto (ten cuidado de no caminar más allá de la orilla o te ahogarás). Colócate el Anillo de los Muertos y observa al esqueleto debajo del agua, después presiona el botón A para hablar con el fantasma y obtener el Tesoro.

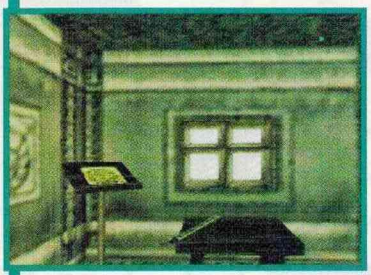
3.7 Obtén el Violín y la Esfera

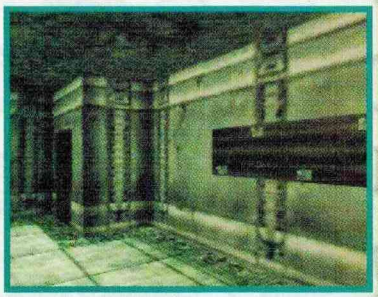
Ya con el Tesoro en mano, voltéate, camina derecho y entra por el segundo túnel de la izquierda, voltea a la derecha y pasa a la siguiente cueva. Cruza el agua y ve a través de la cueva que está del otro lado, después voltea a la izquierda y entra por la primera puerta de la derecha. Sube las escaleras y sigue por la pared de la izquierda hasta llegar a otras escaleras, por donde deberás subir. De nuevo en la Capilla, sal por la puerta principal. Ahora entra por las puertas que están justo enfrente de ti para llegar de nueva cuenta a la Calle, ahora camina hacia la izquierda y entra a la Tienda de Festus (es el lugar que parece un semi cilindro). Dale el Tesoro a Festus para que te muestre tres violines; elige el astillado. Sal de la tienda y ponte el Pendiente de Jezibel, después entra al Hotel que está al lado de la tienda. Contéstale correctamente las preguntas al gerente y él te permitirá quedarte (cuando te pregunte si eres un profanador de tumbas, dile que no; cuando te pregunte que cuándo volvió Saul a su casa, responde que a Mediados de Invierno; cuando te pregunte que con quién iba la última noche que fue visto, responde que con un Enano; y si te pregunta de qué se enfermó Jezibel después de que él se fue, dile que de Muerte Negra. A veces las preguntas varían, así que todas las respuestas correctas las encuentras en el Diario Familiar). Después del interrogatorio, habla con la mujer de rojo y contéstale que sí a lo que te pregunte para obtener la Esfera.



3.8 Libera a Agaar del Calabozo

Cuando obtengas la esfera, salte del Hotel y camina hacia la derecha y luego da vuelta a la izquierda. Continúa hasta llegar al Cuarto del Portero. Ahora camina hacia la izquierda pegado a la pared para entrar por la puerta que está en la pared verde y así regresarás al Cuarto de Ladrones. Sigue el pasillo y entra por la primera puerta de la derecha. En este cuarto hay una hoguera y si sigues explorando hallarás un atril con partituras musicales y una mesa con un arco para violín; en esa mesa coloca el Violín Astillado. De inmediato corre hacia la hoguera y permanece ahí hasta que la música comience a sonar. Ahora ve hasta el lado opuesto del cuarto y toma la Llave del Calabozo, que es la que está en el gancho de en medio de la pared. Ya que la tengas, camina derecho y baja por las escaleras. Ya abajo camina por el pasillo y abre la primera puerta de la derecha. Adentro de la celda, dirígete a Agaar y dale la Esfera. Ya que se haya ido Agaar, vuelve a usar la Llave del Calabozo para encerrar al guardián.



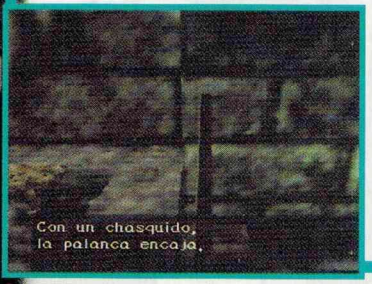


3.9 Obtén el Colmillo, el Pedernal y la Palanca

Después de encerrar al guardián, sube las escaleras por donde bajaste. Sigue el camino y sal por la puerta de la izquierda. Camina por la izquierda y salte por la puerta del final del pasillo. Camina hacia la derecha hasta llegar al pasillo que te lleva a la Calle. Sigue el camino y de inmediato da vuelta a la derecha para llegar al Hotel. Después de que desaparece Agaar, sal del Hotel y entra por la puerta doble que está justo enfrente de ti para llegar al Camino al Parque. Camina hacia la izquierda hasta encontrar la puerta con marco de madera; atraviésala para entrar al Cuarto de Magos. Sigue el camino hasta que puedas ir hacia la derecha, después ve a la derecha y entra por la puerta al Cuarto de Agaar (si la puerta está cerrada, significa que no hablaste a Agaar o no lo liberaste). Camina hacia la derecha y toma el colmillo que está debajo de los libros del estante. Ahora voltéate y toma el Pedernal del otro estante. Ahora ve hacia la cama que está más cerca a la pared y presiona el botón A mientras estás mirando los postes de la cabecera para obtener la Palanca (esta sí aparecerá en tu menú como Palanca).

3.10 Drena el Depósito y activa las Válvulas de Control

Cuando hayas tomado todo del Cuarto de Aagar, salte, camina hacia la izquierda y luego hacia la derecha hasta llegar a la puerta que te lleva al área de Excavación 1. Camina pegado a la izquierda y entra por la primera puerta de la izquierda para llegar al área de Excavación 2. Desde aquí camina un poco y baja por la escalera de la izquierda y luego entra en cualquiera de los dos túneles. Ya estando en el Depósito, usa la Piedra de la Sed para drenar el agua, después baja por la escalera y sube por la escalera que está justo enfrente de las dos para llegar al Cuarto de Control (si la Piedra de la Sed no funciona, entonces no obtuviste el Conjuro... el Conjuro funciona automáticamente y no aparece físicamente en el menú). Camina hacia el otro lado del cuarto y ahí encontrarás tres válvulas. Tal como encuentras las válvulas (en su posición de default, con la luz roja), gira la válvula de la izquierda a la izquierda, la de en medio a la derecha y la de la derecha a la derecha (este acertijo lo resuelves leyendo las Notas de Lectura). Ahora utiliza la Palanca en el lado derecho de la máquina, en donde está un palo. Después de colocar la Palanca, aparecerá Lakmir; después de que hable, mira la palanca de nuevo con el botón A y di que sí para jalarla. Con esto drenarás el agua que impide el paso a la entrada de la Torre de Pruebas.



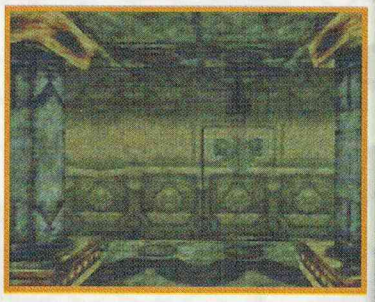
3.11 Entra a la Torre de Pruebas

Después de abrir el paso a la Torre de Pruebas, baja de nuevo por las escaleras, sube por la escalera del fondo de la derecha y sal del túnel. Ahora sal de la excavación subiendo por las escaleras de enfrente. Ya estando arriba, camina hacia la derecha y atraviesa la puerta. Del otro lado camina hacia la derecha y sigue la pared hasta llegar a una puerta, entra por ahí. Camina hasta el fondo para encontrar a la izquierda el pasillo con el marco de madera. Sigue derecho y entra en la primera puerta de la derecha para llegar al Parque. Ve hacia la derecha todo el camino y atraviesa el túnel para entrar al Canal, justo al lugar en donde encontraste a Kaitlin. Baja las escaleras de enfrente y abre la puerta para entrar a la Torre de Pruebas.

4. Obtén el Anillo del Reino

4.1 Encuentra la puerta secreta y completa la Cresta

Ya que hayas entrado a la Torre de Pruebas, sube las escaleras y después dirígete a la cuarta pintura que está a la izquierda. Ahí agáchate con el botón Z y observa la parte de abajo de la pintura y luego presiona el botón A para encontrar un switch. Activa el switch para abrir una puerta secreta. Adentro del cuarto secreto, ve a la derecha y toma los Fragmentos de una Cresta, después camina hasta el fondo del cuarto, donde hay una figura en la pared, presiona el botón A y comienza a armar el rompecabezas; para resolverlo, lee el libro "La casa de Dreslin" para ver un dibujo completo de la figura. Esta bien, si no tienes el libro, aquí está la respuesta para armar el rompecabezas; elige las piezas en este orden: símbolo de la izquierda, el cuarto símbolo de izquierda a derecha (cabeza de dragón con la boca abierta viendo hacia la izquierda), de la izquierda y de la izquierda; una vez que lo hayas hecho se abrirá la puerta.



En México sólo hay un taller autorizado para dar servicio y reparar cualquier producto con el sello original Nintendo. Ante los profesionales que lo atienden, hay que quitarse el sombrero.

Taller de LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
TEL. VENTAS: 55-35-20-90,
SERVICIO: 55-92-67-66, 55-92-68-39,
EXT. 122 Y 167
INSURGENTES SUR #686 COL. DEL VALLE
TEL. 56-87-73-59, 55-36-15-84

4.2 Contesta los acertijos y entra al cuarto trasero

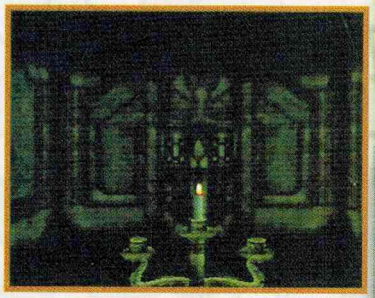
Después de entrar al cuarto del rompecabezas, párate enfrente de la cara y comienza a contestar los acertijos. Son cinco preguntas. En la última pregunta, "¿Quién es el justo rey de Kal Torlin?", contesta "Narthor Dreslin" y pasarás. Si contestas mal una pregunta, serás enviado de regreso a la entrada de la torre y las preguntas cambiarán.

Como dato cultural, una pregunta está mal programada; cuando te preguntan: "¿Cuál anillo fue usado para castigar a la gente?", la respuesta correcta es el Anillo Verde.

Después de pasar, toca la estatua del caballero para pasar al cuarto trasero. En este cuarto te invertirán todos los movimientos (para que no te cueste trabajo avanzar, ponte el Anillo Azul); toca la primera estatua que está junto a las aspas giratorias; después, con mucho cuidado, toca la estatua que está entre las dos aspas; ahora no toques la estatua que está enfrente, rodéala y camina hasta llegar a la otra estatua y también tócala, teniendo cuidado con las aspas. Ahora entra por la puerta de enfrente para salirte del cuarto trasero.

4.3 Pasa a través del laberinto de la Vela

Después de pasar las estatuas y las aspas, deberás encender la luz de la vela usando el Pedernal, después tómala y entra por la puerta doble (no podrás pasar por la puerta doble si no tomaste la vela; si te tardas mucho en este laberinto y la vela se apaga, te enviarán de regreso al principio; en este cuarto no toques la estatua). Entrando, voltea a la izquierda y sigue el pasillo; sigue derecho y sube las escaleras (ignora el camino alternativo de la puerta y la estatua del caballero). Sigue el pasillo todo derecho y hasta el fondo encontrarás un switch rojo, actívalo con el botón A. Ahora da la vuelta y regrésate a las escaleras (ignora un camino que te encuentras de frente al doblar la esquina); colócate de frente a las escaleras y votéate a la izquierda y verás el segundo switch rojo, actívalo. Ahora voltéate, camina, da vuelta a la derecha y sigue el camino hasta que puedas dar vuelta a la derecha (es el camino que debiste ignorar al dirigirte a activar el segundo switch); entra por ahí, camina y al final te encontrarás una puerta, entra (si la puerta está cerrada es que no activaste el segundo switch). Aquí hay una escalera, súbela y ya estando arriba, votéate a la derecha y camina hasta que puedas dar vuelta a la izquierda; ahí está el tercer switch, actívalo; luego, votéate, camina, ve hacia la izquierda (sin meterte en ningún otro cubículo) hasta que des con otra escalera, baja por ahí. Ya que estés abajo, entra por la puerta de la derecha, después entra por la otra puerta y después voltea a la derecha y activa el cuarto switch (si entras por la puerta izquierda, abrirás puertas eternamente). Ahora voltea a al izquierda y verás dos puertas, entra por la de la derecha, entra por la siguiente puerta y sube las escaleras. Ahora camina derecho, entra en el tercer cubículo y activa el tercer switch otra vez. Ahora voltéate, camina, da vuelta a la derecha y sigue el pasillo hasta llegar a las escaleras, bájalas. Camina derecho y da vuelta a la derecha y activa el quinto switch. Ahora voltea a la izquierda, camina derecho, dobla a la izquierda y sube por la escalera. Ahora voltea a la derecha y ve por el pasillo hasta dar vuelta a la izquierda y activa por tercera vez el tercer switch, ahora voltéate, camina, da vuelta a la izquierda y baja por la escalera. Ahora voltea a la derecha y entra por la puerta de la derecha. Entra por la siguiente puerta, voltea a la derecha, camina, dobla la esquina y sigue derecho hasta llegar a la escalera que se ve a lo lejos y sube por ahí. Ahora camina un poco y enciende el candelabro con la Vela para concluir el laberinto. Nota 1: Si tocas cualquier estatua de este laberinto, serás enviado de regreso al cuarto de las aspas. Nota2: Procura tener a la mano una bolsa de papel... por si te mareas.

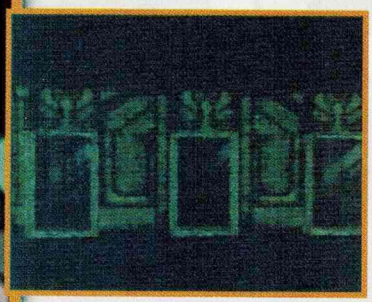


4.4 Obtén el Anillo del Reino

Después de dejar la Vela en el candelabro, entra por la puerta que está detrás del candelabro.

Del otro lado, voltea a la derecha y camina hacia adelante y luego a la derecha para encontrar tres espejos.

Ahora colócate en el espejo de la derecha, voltéate y camina de espaldas a través del espejo.



En ese cuarto observa el pedestal y presiona el botón A para tomar el Anillo del Reino (si no hay nada debajo del pedestal, entraste por el espejo equivocado). Ahora ponte el Anillo del Reino y camina sobre el cuadro blanco que está enfrente de la ventana para regresar a la entrada de la torre.

5. Obtén el Bastón de los Tiempos

5.1 Entra a la Torre del Dragón

Ya que tienes el Anillo del Reino, sal de la Torre de Pruebas y regresa al Canal. Sigue derecho y entra al Parque, después ve hacia la izquierda y entra por la puerta doble para entrar al Camino al Parque. Ahora camina hacia la derecha y sigue el camino hasta las puertas, entra para llegar a la Calle. Voltea hacia la izquierda y sigue el camino entre las casas; continúa por la izquierda hasta llegar al Cuarto del Portero, después entra por la puerta doble de la derecha para entrar a la Torre de los Discípulos. Ve hacia la derecha y ponte enfrente de la puerta que tiene un emblema de dragón (la puerta del dragón), ponte el Anillo del Reino y entra por la puerta. Toma la Flauta Dragón. Ahora sal del cuarto y de la Torre por la gran puerta doble. Sigue derecho y cruza por la puerta de adelante para entrar a la Puerta del Castillo. Sigue derecho y entra por la puerta de enfrente para llegar al Establo. Voltea a la izquierda y sigue derecho hasta topar con pared, después da vuelta a la derecha, camina un poco, dobla hacia la izquierda y así llegarás al área de Excavación 1. Voltea a la derecha y sigue el camino, entrando por la primera puerta al área de Excavación 2. Sigue el camino hacia adelante, después toma hacia la derecha hasta llegar a las estatuas de los dragones. Párate junto a la puerta y usa la Flauta Dragón para entrar a la Torre del Dragón.

5.2 Obtén el Ojo de Dragón y ve al Cuarto del Guardián del Dragón

Después de entrar a la Torre del Dragón, sigue el camino rodeando las dos esquinas; después cruza un pequeño puente hacia la izquierda y entra por la puerta. Camina a la izquierda y baja la escalera. Camina a la izquierda otra vez y toma el Ojo de Dragón de la repisa. Regresa subiendo por la escalera. Da vuelta a la derecha y cruza la puerta. Sigue adelante y da vuelta a la izquierda; sigue el camino hasta llegar a la pintura dorada del dragón; ahí coloca el Colmillo para abrir unas escaleras, súbelas. Sigue todo el camino hasta llegar a otras escaleras, vuelve a subir. Arriba sigue el camino hasta encontrar otras escaleras que te llevarán al cuarto piso de la Torre. Ahí camina a la derecha y entra al Cuarto del Guardián del Dragón.

5.3 Libera al Dragón y obtén el Bastón de los Tiempos

En ese cuarto, abre la puerta de la izquierda y entra al cuarto de las estatuas doradas de los dragones. Tal como entres al cuarto, dirígete a la estatua de la esquina izquierda más lejana y colócate enfrente, presiona el botón A y escoge el ala derecha para tocar una canción breve. Ahora, tomando como referencia la puerta por donde entraste, ve a la estatua de la esquina derecha más lejana, presiona el botón A y escoge el ala izquierda para que toques música de nuevo. Otra vez tomando como referencia la puerta, ve a la estatua de la esquina izquierda más cerca, presiona el botón A y escoge el ala izqïerda. Ya por último, ve a la esquina derecha más cerca de la puerta, presiona el botón A y escoge el ala derecha. Si lo hiciste bien, bajarán unas escaleras. Nota: Este acertijo lo resuelves normalmente colocando el Cabello del Gigante en el arpa del cuarto anterior, después debes ponerte el Anillo de los muertos y hablar con el Guardián del Dragón; él tocará una canción y deberás reproducirla utilizando los dragones dorados. Sube por las escaleras y llega al techo. Ponte el Anillo del Reino y toma el Bastón de los Tiempos que tiene el Dragón; con esto lo despertarás (si no traes puesto el Anillo del Reino, al tocar el Bastón perderás).

6. Derrota al Amo Warlock

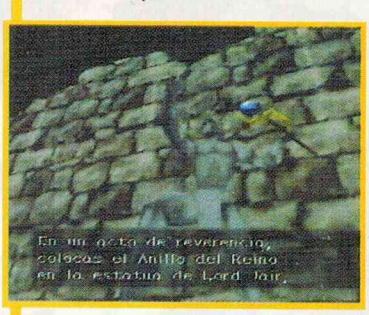
6.1 Escapa del Establo y destruye a Belzar

Ya que el Dragón te deje en el Establo, date vuelta a la izquierda y entra a través del túnel obscuro (el que tiene un quicio de madera y está en una pared medio verde) para entrar a un cuarto donde está el letrero que prohibe el uso de fuego en el establo; ahora, ve hacia la pequeña caja que está junto a la pared (en donde está la paja) y ahí usa el Pedernal para encender el lugar. Si lo haces bien, Del escapará automáticamente del cuarto. Ahora da vuelta a la izquierda y sigue derecho. Sigue el camino hasta llegar a la puerta doble rectancular, entra por ahí para llegar a la Puerta del Castillo. Da vuelta a la derecha y habla con el hombre que está enfrente de la gran puerta gris. Usa el Pendiente de Jezibel en él para que te abra la puerta, Del avanzará automáticamente. Camina hacia adelante y usa el Ojo de Dragón en el báculo que está a la mitad del Cuarto de Tenencia para que así, destruyas a Belzar y liberes a Warlock.

Y bueno, para concluir estos tips, te vamos a dar un tip buenísimo si eres fan de la serie de Shadowgate o si te gustó Shadowgate 64; la historia de estos juegos es muy interesante y si quieres saberla completa, tendrás que jugar el primer Shadowgate de NES o, en su defecto, la versión de Shadowgate Classic para Game Boy Color, en donde te cuentan la historia de cómo Lord Jair consiguió derrotar al Warlock gracias a la ayuda de su mentor Lakmir. Y si aún quieres saber más acerca de la leyenda de Shadowgate 64, te recomendamos que trates de conseguir los comics de Infinite Ventures del mismo nombre y uno en especial que se llama: Raven, que está basado en el próximo juego para el N64: Shadowgate Rising.

6.2 Derrota a Warlock

Después de destruir a Belzar, sal de ahí. Da vuelta a la izquierda y pasa por la puerta doble para llegar al Parque. Dirígete a la estatua que está en medio del Parque. Ponte el Anillo del Reino y después usa el Bastón de los Tiempos en la estatua. Si estás muy cerca de la estatua cuando intentes ponerte el Anillo, lo colocarás en la estatua. Si esto te sucede, debes resetear el juego y cargar de nuevo el juego salvado, porque de lo contrario no podrás quitarlo de la estatua, no podrás usar el Bastón y por lo tanto, no acabarás el juego. Pero si todo lo hiciste bien, después de poner el Bastón de los Tiempos en la estatua de Lord Jair, pon después el Anillo del Reino y así derrotarás a Warlock. ¡Así terminas Shadowgate 64!



¡Espérate, no le cortes, mi chavo! Si te quedas a ver los créditos finales del juego, podrás ver un agradecimiento especial por parte de Kemco de Japón a Club Nintendo Magazine, por haber hecho la traducción al español... este crédito en realidad te corresponde a ti, pues sin ti no seríamos Club Nintendo, así que ya tienes qué presumirle a tus papás. Ahora, ojalá que no hayas leído toda esta guía y sólo hayas visto la parte en la que te atoraste, pues de lo contrario, como te dijimos al principio, la esencia del juego se pierde en un 85% (el otro 15% está bien aburrido...); lée todos los libros, habla con toda la gente y verás que este título es de los mejores.

Nintendo MUSEO

En esta sección hemos puesto mucho empeño en traerte los juegos que han hecho historia y que tienen historia trascendente no sólo en los videojuegos, sino en muchos otros entornos.

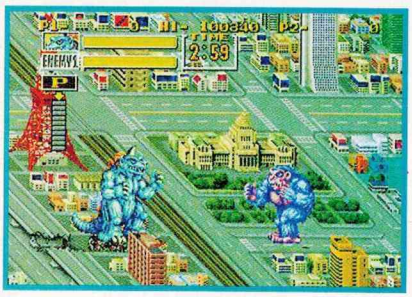
Esta vez vamos a darle un pequeño giro y nos enfocaremos en un fenómeno japonés que ha sido bastante divulgado y que tal vez no has visto con detenimiento por las diversas maneras en las que lo manejan (no, no es Pokémon). Ya sabemos que de Japón vienen la mayoría de los videojuegos que llegan a América y el resto del mundo; así como diferentes aparatos electrónicos y otras cosas más, pero lo más grande (literalmente) que nos han dado son los monstruos.

Desde la aparición del verdadero rey de los monstruos: Godzilla en 1954, Japón se convirtió en la capital de los monstruos.
Godzilla puso el tema, a él siguieron muchos otros como Gamera (una especie de tortuga gigante), Mothra (quien después de aparecer con Godzilla tuvo una pequeña "carrera de solista") y otro más conocido: Ultraman.
Todos estos monstruos dieron pie a que hubiera un enemigo maligno (si es del espacio mejor), que su meta fuera apoderarse de la Tierra y para evitarse problemas, tenía monstruos

gigantes o bien, robots gigantes (tal vez es más barato contratar o crear un monstruo que pagar muchos salarios). Obviamente, para detener a este (o estos) malandrines, un personaje salía a la defensa de su planeta; ya fuera un monstruo bueno (o territorial como Godzilla) o un humano que se podía hacer gigante o de plano muchos humanos dentro de un robot o bien, sobre vehículos que formaban un gran robot. Aunque son mejores los monstruos, pues es mejor ver cómo destruyen las maquetas más r ealistas, que los humanos que salen en el patio de la televisora.

Pues esto se volvió algo muy espectacular para el público y se vieron caricaturas, películas y hasta series de televisión con este tema, la historia salía con cualquier cosa que se les ocurriera (un buen ejemplo son los nefastos Power Rangers). Pues bien, la empresa SNK de videojuegos lanzó en 1991 un título basado en todo este rollo. Fue cuando el boom de los juegos de peleas estaba en su apogeo, cuando todos no salíamos de las arcadias por jugar Street Fighter 2, Fatal Fury, Art of Fighting y Mortal Kombat. El nuevo juego no era 100% de peleas, sino que tenía un toque de lucha libre. King of the Monsters tenía un tema típico y temática muy simple: De dos a cuatro monstruos tenían que ver quién era el mejor rifándose el físico en una de tantas ciudades de Japón; obtenías puntos por la destrucción que hacías y la violencia era mucha. Aunque la verdad el juego dejaba mucho que desear, pues tenías que acabarte los dedos a botonazos para poder pararte, ganar las llaves, etc. También la jugabilidad y la falta de fluidez hicieron que no fuera tan bueno como se esperaba. Un año después, en 1992 se lanzó la secuela de este juego, pero con historia más apegada a las películas de antaño: Los monstruos que sobrevivieron debían proteger a la tierra de invasores alienígenas. Con muchas mejoras en cuanto a la movilidad y movimientos, King of the Monsters 2 resultó mucho mejor que el primero.

Con la salida del SNES, muchos juegos se anunciaron y salieron, entre ellos, King of the Monsters. La traslación resultó bastante regular pues además de las limitaciones del sistema, la reducción de los personajes sí dolió a los fans del juego; puesto que faltaron Goo y Mudman. Goo es un gorila de tamaño familiar que nos recuerda muchísmo al célebre King Kong. Mudman era un ser humanoide hecho de lodo, pero aunque no lo parezca, era bastante carismático. De hecho, nos parece que se basaron además en el "crossover" de King Kong contra Godzilla (película nefasta) para el juego.

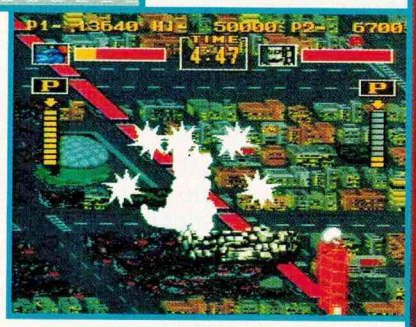


La historia es simple: Muchos monstruos llegaron a Japón a pelear entre ellos para decidir quién es el más fuerte. Aunque por ejemplo Astro Guy es un científico que usó una fórmula en sí mismo para detener a los monstruos, aunque la fórmula falló y se volvió también una amenaza.

El juego

Simplemente debías entrar en un ring improvisado sobre una ciudad, que estaba delimitado por barreras electrificadas. Debías golpear y azotar a tu enemigo hasta que no le quedara nada de energía y lo pudieras rendir con la cuenta de tres.

Dentro del juego, los humanos trataban de detener a los monstruos y te atacaban con diversos vehículos. Como todo buen monstruo, podías destruir la ciudad a tu antojo y usar a los mismos edificios y vehículos como armas. Dependiendo de las llaves que le hacías al contrario, le sacabas un ítem (una P) que te subía una unidad el nivel. Cuando alcanzabas el máximo, tu monstruo cambiaba de color y era más fuerte.



King of the Monsters 2 tenía un Cheat donde accesabas a la pantalla de Debug donde podías checar la música, monstruos y otras cosas, incluyendo los movimientos de los monstruos. Lo malo es que sólo puedes salir de ahí si reseteas el SNES. En la pantalla de selección de modo presiona: Derecha, derecha, derecha, izq, izq, izq, izq, der, der, der, izq, izq, izq, izq. Ahora peresiona y mantén Select y Y en el control 2 y presiona Start en el control 1. Ahora sólo elige el modo y a los monstruos para que aparezca la pantalla de Debug.

Los Monstruos

Geon tiene un gran parecido con Godzilla aunque con un cuernito.

Beetle Mania es un escarabajo bastante crecido.

Astro Guy nos recuerda mucho a Ultraman o a Flash

Rocky es un ser totalmente hecho de piedra.

Después de eso, se realizó la traslación de King of the Monsters 2 al SNES con muchas mejoras en relación al primero, pero sin alcanzar a la versión de arcadia. Aunque no con los mismos elementos que el anterior; ahora los alienígenas traen a su propia flota de monstruos pequeños para causarte problemas, además de los humanos molestos y otras cosas muy innovadoras como el hecho de jugar dos personas contra la computadora.

La historia trata de que tres años después de las batallas de King of the Monsters, solamente tres sobrevivieron (con unos pequeños cambios). Cuando la humanidad creía que ellos dominarían al planeta, llegaron unos alienígenas a conquistarnos, pero ahora los monstruos decidieron olvidar sus rencores y se dispusieron a defenfer al planeta.

El Juego

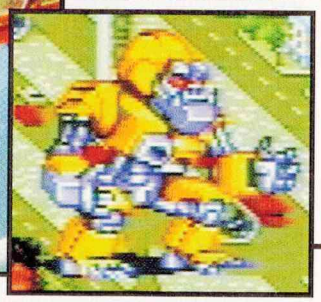
Ahora las escenas no se trataban solamente de un "ring" sino que debías avanzar linealmente hasta llegar con el monstruo enemigo. Derrotando a los monstruos pequeños y destruyendo la ciudad mientras tanto.

También había escenas muy buenas donde tenías que nadar o con el escenario cambiante, checa las fotos. Al final lograbas salvar a la tierra después de pasar por todos los enemigos.

Los Monstruos

Super Geon con un estilo más de dragón, dejando atrás la base del primero.

Atomic Guy ya no parece Flash, tiene un "look" más futurista y poderes nuevos.



Aunque su primera versión no llegó al SNES, este mono cibernético nos recuerda a King Kong en su versión mecánica.

Lo Chusco

Hay un par de cosas que nos parecieron chistosas de estos dos juegos, son unos pequeños errores que no afectan al juego; sólo son cosas que pasaron desapercibidas.

1 En KOTM hay barreras de contensión electrificadas que no permiten que los monstruos -por muy alto que salten- se vayan a otra parte. ¿No pudieron poner las dos barreras de la parte superior e inferior que faltan para crear una jaula y que no se fueran a ningún lado los monstruos?

2 En KOTM 2 la fecha en la que se realiza la acción es 1999. ¿Tendrá algo que ver con la creencia común (tonta por cierto) de que en el 2000 se iba a acabar el mundo?

3 En KOTM 2 cuando Super Geon hace el Super Movimiento de terremoto afecta a los monstruos enemigos mientras estén en el suelo. ¿Por qué no afecta ni a la más minúscula casa ni arbusto?

A pesar de todo, KOTM no terminó por gustar a todos los videojugadores, pero hay algunos que sí (no todos en la redacción pensamos igual, tenemos gustos variados).

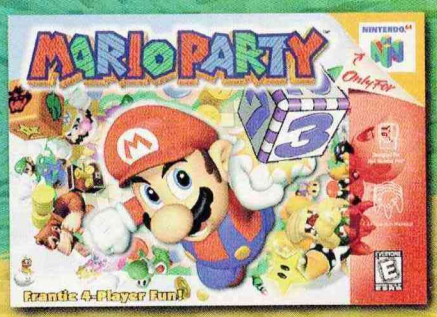
RETO...

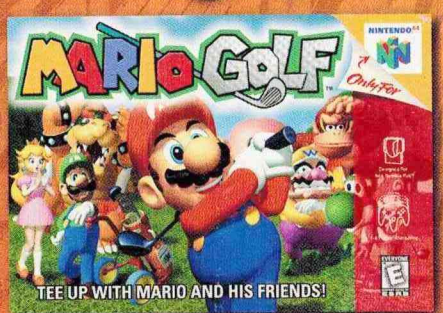
SUERTE...

HABILIDAD...

RIESGO...

COMPETENCIA...





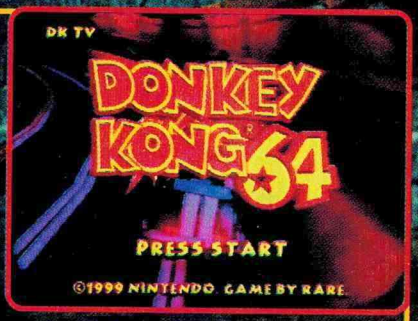
¡TÚ TIENES EL CONTROL!

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

tips de DK64

Esta guía te servirá para encontrar a todos los personajes de este fabuloso juego, además de decirte la ubicación exacta de las Banana Fairies, esas pequeñas hadas que se encuentran perdidas en todo el mundo Donkey Kong.



Para leer esta guía debes tomar en cuenta algunas cosas antes de empezar:

1. Te recomendamos encontrar primero a todos los personajes.
2. Después de eso, dedícate a encontrar todas las Banana Fairies.
3. Mucha paciencia en la búsqueda y sobre todo mucha suerte. Veamos primero la ubicación de los personajes.

Jungle Japes

* En este mundo encuentras a Diddy.
* Para rescatarlo necesitas ir primero con Funky Kong y comprarle la Coconut Shooter para Donkey Kong.

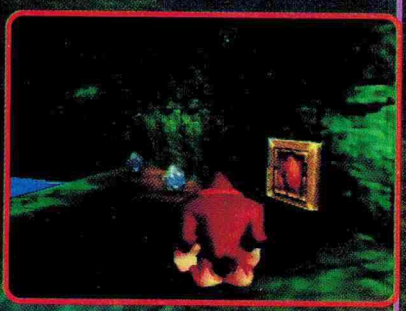
* Saliendo de la cabaña de Funky dirígete a la derecha hasta llegar del otro lado del mundo subiendo por el cañón, ahí se encuentra Diddy. Él te pedirá que lo rescates por lo que le debes disparar a todos los iconos, en total son tres.

Después de esto se liberará Diddy.

Angry Aztec

* Aquí encuentras a Lanky.
* Selecciona a Donkey. Después de liberar al camello que se encuentra enjaulado, ve a donde está su templo (lo reconocerás porque tiene la cara del camello en la puerta).

* Dentro del templo, ve al Bongo Pad (lugar donde puedes tocar la música de Donkey) y toca el Bongo Blast, esto hará que se descongele el agua. Métete al agua y entra por el hoyo que está ahí; saliendo del agua por el otro lado puedes liberar a Lanky disparándole a los switches del Coconut Shooter.

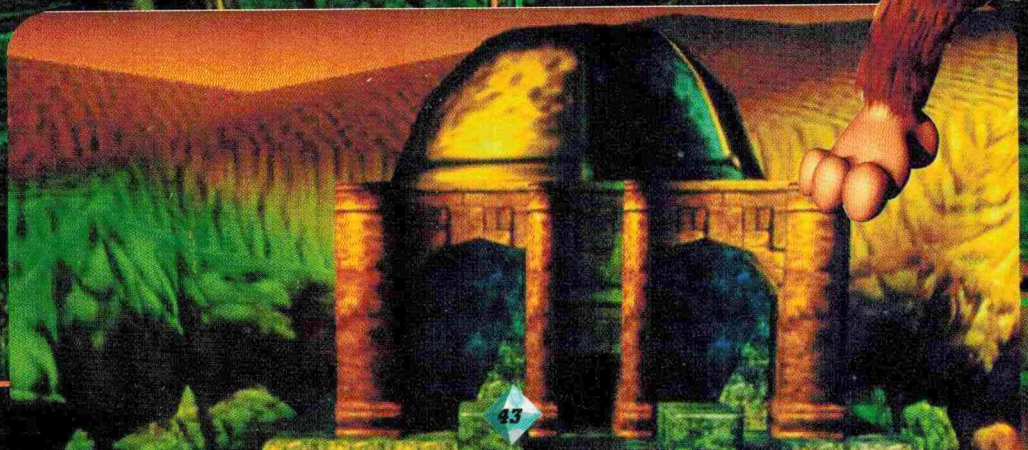


Frantic Factory

* Para liberar a Tiny debes escoger a Diddy.
* Entra en el templo que se encuentra enfrente de donde liberaste al camello.

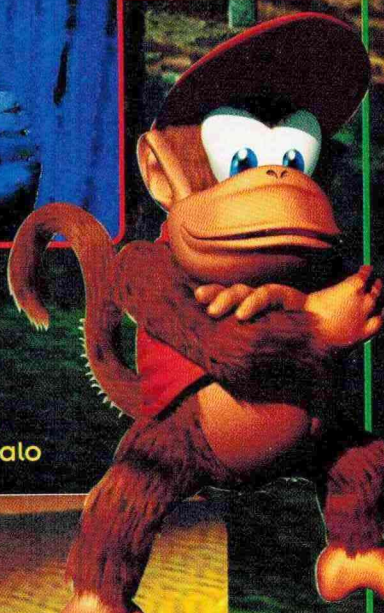
Dentro de él encontrarás un switch con la cara de Diddy, presiónalo y sube por los escalones que se forman; arriba encontrarás un switch del otro lado, dispárale con tu Peanut Pupgun para que se extienda un camino, pasa del otro lado y toca la guitarra.

* El agua se descongelará, entra por el hoyo que puedas y da vuelta en el primer orificio a la derecha, saliendo verás un switch en la pared con la cara de Diddy. Activa el Champy Charge (Z+B); esto hará que aparezcan unas letras en la pared. Forma la palabra K-O-N-G y liberarás a Tiny.



* Aquí liberas a Chunky.
* Selecciona a Lanky. Entrando al mundo ve hacia la izquierda, baja por el tubo, da toda la vuelta a la torre y entra por la otra puerta hasta llegar a la sala donde está enjaulado Chunky.

* Sube por la tubería que está al fondo a la derecha (arriba del Warp 1) usa el Orangstand. Arriba encontrarás un switch con la cara de Lanky, presiónalo para liberar a Chunky.



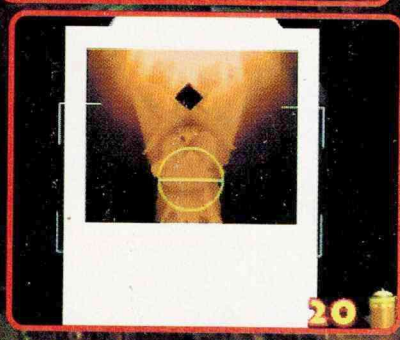
BANANA FAIRIES

Ahora te daremos la localización de las 20 Banana Fairies.

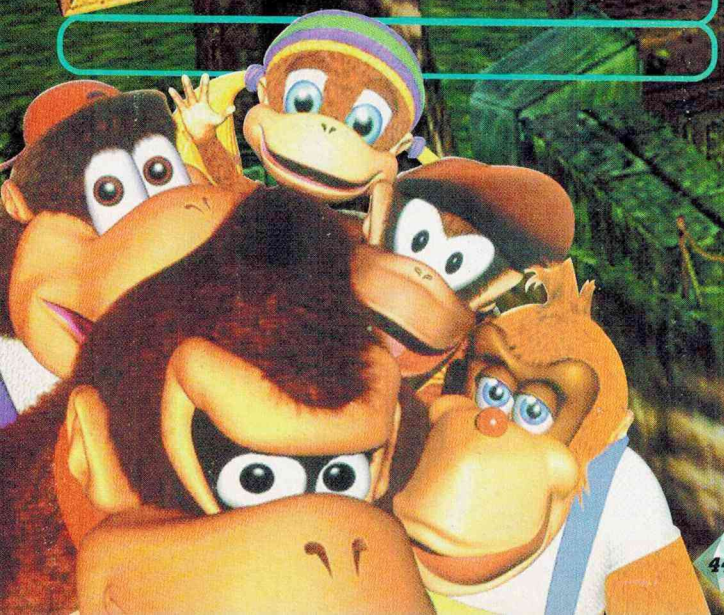
* Lo primero que debes hacer es seleccionar a Tiny. En la isla, ve a donde está una cabeza gigante con forma de hada.

* Ahí encontrarás un barril especial para Tiny, el cual hará pequeño a tu personaje, métete al hoyo que se encuentra en la parte delantera de la cabeza gigante.

* Dentro encontrarás a un hada gigante. Ella está llorando porqué no encuentra a sus pequeñas hijas. El hada te dará una cámara especial, ésta la debes utilizar cada vez que veas a una de sus pequeñas hijas.



* Ahora termina el juego, una vez hecho esto, busca al hada que te falta para poder fotografiarla.



Jungle Japes

* Utiliza el Pad del Warp 4 para llegar a donde está la cabaña de Cranky, ahora regrésate y en el primer camino da vuelta a la izquierda y después a la derecha.
* Ahí encontrarás un estanque de agua, arriba de él estará volando el hada (esto lo puedes hacer con cualquiera de los Kongs.
* Selecciona a Lanky. Entrando al mundo camina derecho hasta llegar al Pad del Warp 2, da vuelta a la derecha, cruza el agua y sube por el camino de la derecha con el Orangstand. Ahí encontrarás otra hada.

Angry Aztec

* Selecciona a Tiny. Entra en el templo en donde está la cara del camello, ve a la izquierda, pasa el primer camino y en el segundo camino a la izquierda encontrarás al hada volando.
* Ahora entra con Tiny al templo de las caras. Entrando a la izquierda verás a la segunda hada volando.

Frantic Factory

* La primera hada se encuentra a un lado del Pad del Warp 5.
* Selecciona a Donkey. Ve hacia la derecha de la entrada, sube por el tubo, llega hasta donde están los cubos gigantes, ve hacia la derecha, sube por el segundo cubo (ahí hay una puerta), en el siguiente pasillo encontrarás al hada esperando a que le tomes una foto.

Gloomy Galleon

* Selecciona a Tiny. Entrando al nivel pasa el primer camino de la derecha, en el siguiente da vuelta a la derecha (donde se encuentra el barril de los Kongs). Ahora llega hasta donde está el faro, utiliza el Pad del Warp 5.

* Cuando llegues al otro Pad del Warp 5, camina hacia atrás, pasa 2 bloques de madera que están en el agua y llega hasta donde está el pad del instrumento musical, toca el sax para poder abrir una puerta en el barco que está hundido en el centro de ese mismo lugar.

* Ahora dirígete hasta la puerta que se abrió, dentro de él se encuentra el hada.

* Selecciona a Chunky. De la entrada del nivel camina todo derecho hasta llegar al Pad del Warp 1, pasando este pad, camina hacia la derecha hasta llegar a donde están unos cofres gigantes. Utiliza el Primate Punch (Z+B) para destruirlos, en uno de ellos está el hada esperándote.

Fungi Forest

* Selecciona a Donkey. Entrando al nivel sube al reloj y cambia el horario para que se vuelva de noche. Baja y utiliza el Pad del Warp 1. Cuando llegues al otro Warp 1, camina a la derecha, cruza el agua, camina a la derecha, pasa 2 hongos gigantes y llega hasta el camino que va a la izquierda.

* Camina hasta llegar a la casa, dentro de ella encontrarás al hada.

* Selecciona a Diddy. Debe ser de noche para poder encontrar esta hada. Entrando al nivel ve hacia el Pad del Warp 1. Cuando llegues al otro lado, camina de frente para cruzar el agua y llegar a una casa.

* Sube por las cajas que están a la izquierda de la casa, ahí encontrarás un Pad con la cara de Diddy, presiona Z para dar un gran salto y entrar en ella.

* Dentro de la casa habrá un Pad con la guitarra, tócala para ser ayudado por Squawk, este loro te alumbrará el camino, ahí encontrarás el hada.

Crystal Caves

* Selecciona a Tiny. Llega hasta donde está el iglú gigante, éste se encuentra hacia la derecha de la entrada, o si prefieres puedes tomar el Pad del Warp 1, encuentra el Pad del instrumento musical y toca la melodía del Sax.

* Se abrirá la puerta, entra y debes caer de sentón al Pad que se encuentra adentro, después de haber aparecido la Golden Banana aparecerá el hada para que la fotografíes.

* Selecciona a Diddy. Ve hacia donde está la cabaña de Candy, a la izquierda de ésta se encuentra una casa, utiliza el barril de Diddy para poder llegar a la parte de arriba, ahí hay un Pad con la guitarra, utilízalo para abrir la puerta.

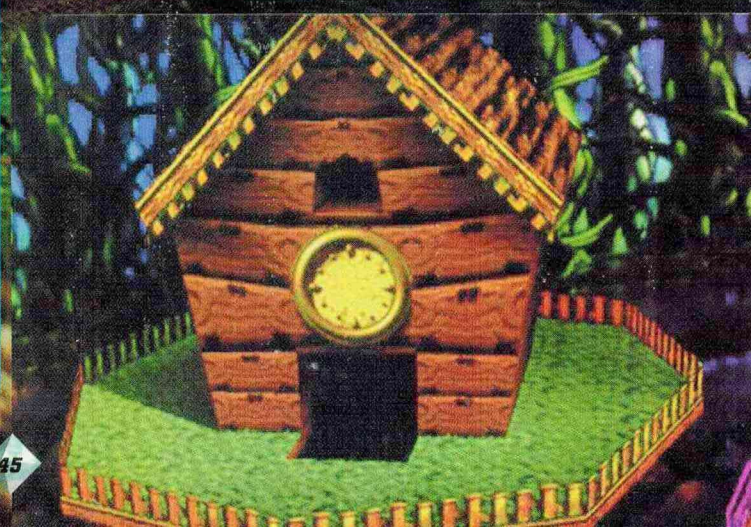
* Dentro de ella hay tres velas gigantes y dos enemigos, elimina a los enemigos, aparecerá un Pad de Diddy, utilízalo para llegar al barril de Diddy y poder volar.

* Ahora solamente pasa por donde se encuentran las velas y se encenderán automáticamente, haz lo mismo con todas, así aparecerá la Golden Banana. Después que tomes la Banana aparecerá el hada.

Gloomy Galleon

* Selecciona a Chunky. Entrado ve hacia la izquierda hasta llegar a un árbol gigante, dentro de él se encuentra el hada.

* La segunda hada la podrá encontrar solamente Tiny. Entrando al nivel toma el Pad del Warp 3, cuando llegues al otro lado del warp, entra por la entrada que se encuentra enfrente de ti, sigue el camino hasta llegar a una separación, da vuelta a la izquierda, ahí se encuentra el hada.



Isla DK

Aquí encontrarás 4 Banana Fairies, la localización es la siguiente:

* En la isla DK encontrarás una mini - isla con una palmera, ahí está la primera hada.

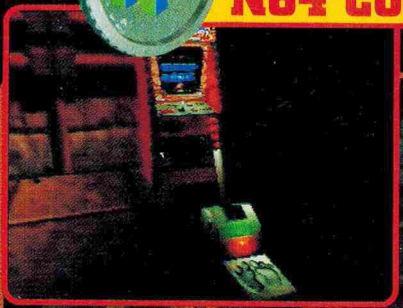
* En el nivel de Frantic Factory, entrando a la derecha verás una caja gigante, selecciona a Chunky, realiza el Primate Punch (Z+B) para romperla, ahí saldrá un enemigo y el hada.

* Cuando entras en el nivel de Fungi Forest, (en el lobby para ser más exactos), selecciona a Tiny, en la pared de la derecha de donde está la ruleta, hay un switch para que dispares tu Feather Bow, en cuanto le des podrás ver al hada.

* La última hada se encuentra cuando vas subiendo hacia la entrada de Frantic Factory, en el camino que te lleva a la entrada.

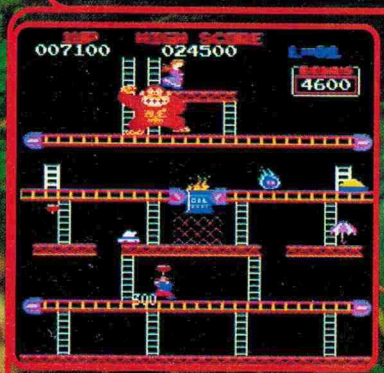
En total son 20 Banana Fairies, recuerda tener paciencia y buena puntería para sacar el mejor ángulo de la fotografía.

COINS N64 COIN



Para obtener la preciada moneda N64, necesitas terminar con el juego de Arcadia que se encuentra en Frantic Factory, recuerda que solamente podrás jugar cuando estás utilizando a Donkey y haber fotografiado por lo menos seis Banana Fairies.

El objetivo es llegar a la parte más alta de la escena, ya sea brincando barriles o destruyéndolos, un obstáculo puede ser que solamente tienes una vida y son cuatro escenas por pasar.



Cuando lo haces por primera vez salvas a Pauline, ahora házlo de nuevo y en vez de aparecer Pauline aparecerá la moneda N64, termina de nuevo las cuatro escenas y obtendrás la moneda N64.

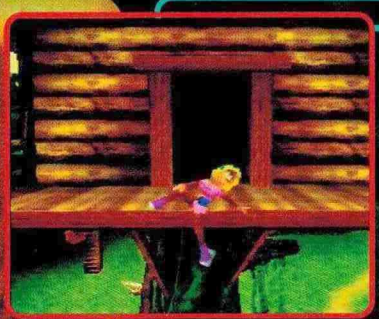
RARE COIN

Para obtener esta moneda es indispensable haber obtenido quince Banana Medals (las que te dan cuando juntas 75 Bananas normales). Visita a Cranky y él te invitará a jugar el famoso e insuperable Rocket Man (¿?¿?¿?)

El objetivo del juego es armar una nave de tres partes, después cargarle el combustible y salir volando por el espacio.

Los obstáculos son muchos y diferentes, pero con el super poder de tu arma y el Jet Pack que traes en la espalda nada te impedirá llegar al quinto nivel, hacer más de 5,000 puntos y obtener la moneda **RARE**.

Próximamente hablaremos de las 201 Golden Bananas, hay que estar muy pendientes de los próximos números de Clubnin.



Después de haber terminado el juego te darás cuenta que tienes el porcentaje en 100, ahora visita al hada mayor y te dará la última de las Golden Bananas para obtener el 101% y las 201 Golden Bananas, algo que está muy bien es el segundo final de este cartucho que lo puedes ver cuando tienes las 201 Golden Bananas y son las audiciones para el Dolphin, vale la pena checarlo.

En próximos números de Club Nintendo te daremos la localización de las 201 Golden Bananas, hay que estar muy pendientes.

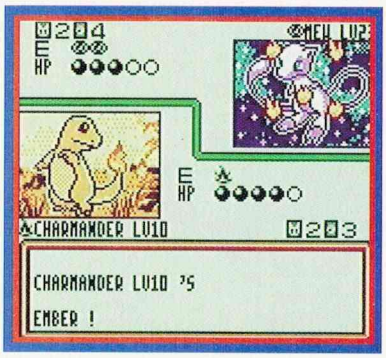
previa

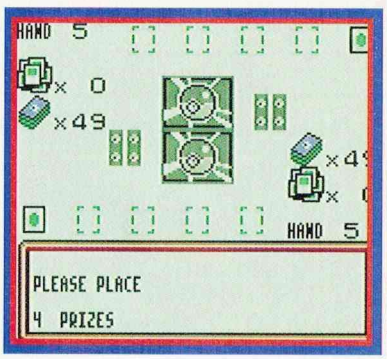
Pokémon™

TRADING CARD GAME

Bueno, pues algo muy curioso ocurrió con este cartucho, ya que se suponía que a partir del 7 de febrero Pokémon Trading Card Game estaría disponible, sin embargo NOA acaba de anunciar su retraso y no será sino hasta Abril cuando los poseedores del Game Boy, en cualquiera de sus presentaciones, podrán disfrutar de este muy buen título. Para los que no han oído mucho de él, les diremos que se trata de un juego en donde tendrás que enfrentar a batallas por medio de cartas intercambiables.

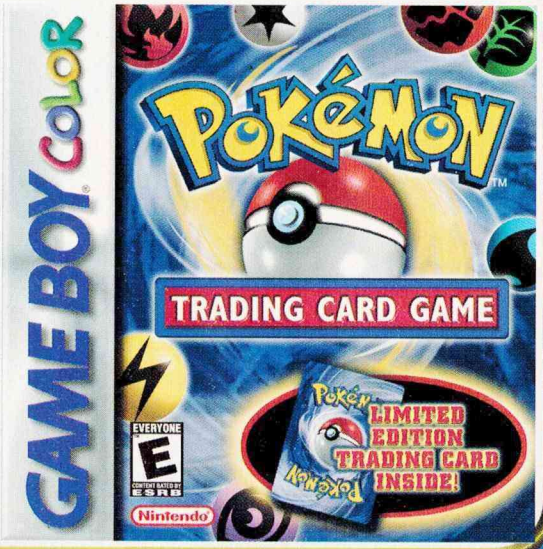
El objetivo es coleccionar e intercambiar (en varios duelos) a algunos personajes en tu aventura, para que al final puedas derrotar a los cuatro Grand Masters, o sea, Grandes Maestros. Para lograr esto, tendrás que guiar al personaje principal, que en el cartucho japonés se llama Pack (quizá cambie su nombre aquí en América) a través de ocho clubes de duelos y ahí enfrentarte con los jefes, como si se trataran de los Gym Leaders de Pokémon. Si ganas las ocho medallas, podrás enfrentar a los maestros.





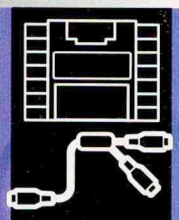
Si no sabes mucho de las reglas de los juegos de batallas con cartas, no te preocupes, ya que aquí podrás aprender todo lo que necesitas saber paso a paso para que después, hábilmente, puedas comenzar tu colección de cartas. Algo interesante es que este cartucho traerá como regalo una tarjeta de edición limitada para los que gustan del juego real de Trading Card de Pokémon. Para pelear e intercambiar, podrás usar el Cable Link, pero hay una opción para crear tus propias cartas si intercambias algunas con otro amigo, pero a través del puerto infrarrojo del Game Boy Color, lo que significa que esta opción es exclusiva de este sistema. Aunque también es compatible con la Game Boy Printer para que puedas imprimir las cartas que tengas.

Un buen título, no lo debes dejar pasar y menos si eres un fan de Pokémon. En próximos números hablaremos más de este cartucho.



Compañía: Nintendo

Compatible: GAME BOY COLOR



Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: Nintendo

Memoria: 8 megabit

Categoría: Juego de Cartas

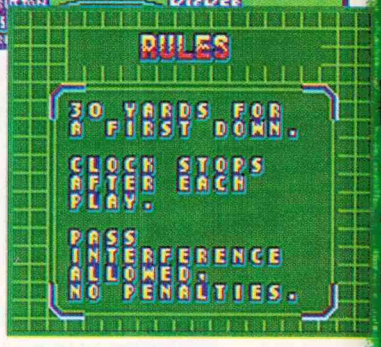
Fecha de Salida: Abril 2000

©1999 Nintendo

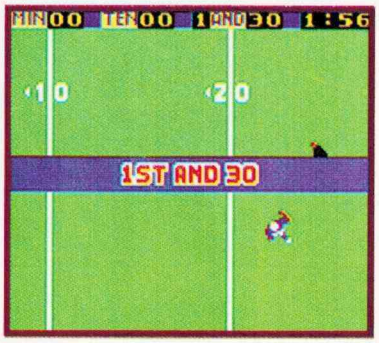
MARIO PARTY 2
MARIO PARTY
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

a fondo

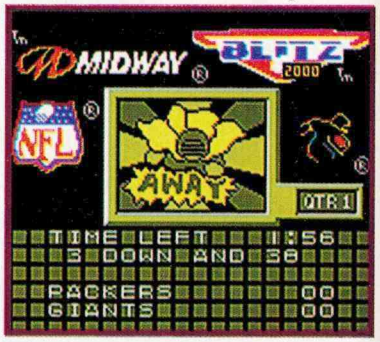
NFL BLITZ 2000

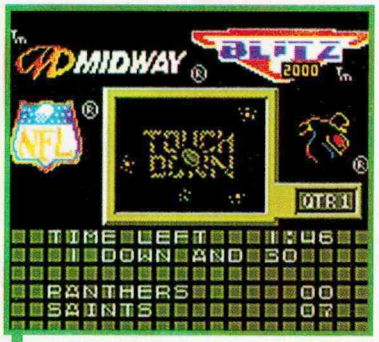


Para todos los fans del Fútbol Americano y propietarios de Game Boy, les tenemos una buena noticia: El título NFL Blitz 2000 ha sido llevado al Game Boy Color con toda la acción y características que han hecho famosos a esta serie de juegos.

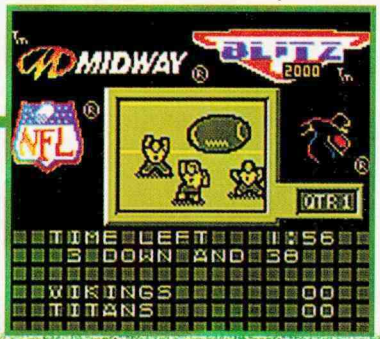


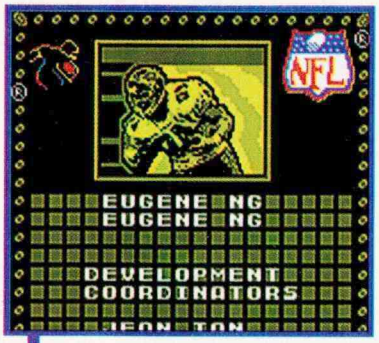
Este juego cuenta con muchas mejoras en relación a NFL Blitz que salió para el Game Boy, además, ahora se ve mucho mejor gracias al Game Boy Color. Puedes checar perfectamente los colores de los equipos y diferencias a tus jugadores de los contrarios con mayor facilidad, eso sin contar lo bien que se ven los cambios de clima y césped de los estadios.





Los Créditos están acompañados por imágenes bastante buenas como tablero de puntuaciones de estadio.
También las anotaciones cuentan con cinemitas en el tablero, que se ven muy padres.





También puedes jugar con todos los equipos de la NFL con la seguridad de que se verán perfectamente bien distinguidos los colores como te habíamos mencionado, lamentablemente es sólo para el Game Boy Color y los propietarios de Game Boy Clásico o Pocket no podrán disfrutar de este gran título.

Compañía
Midway

Compatible
GAME BOY COLOR

No. de Jugadores
2 simultaneos

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

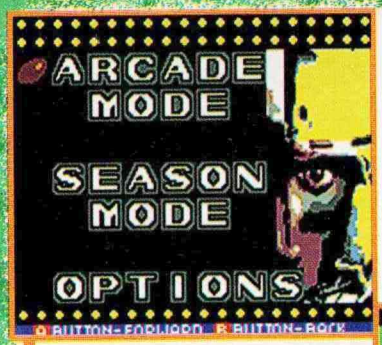
Desarrollado por
Digital Eclipse

Memoria
8 megabit

Deportes
Futbol americano
Categoria

Fecha de Salida
Diciembre 1999

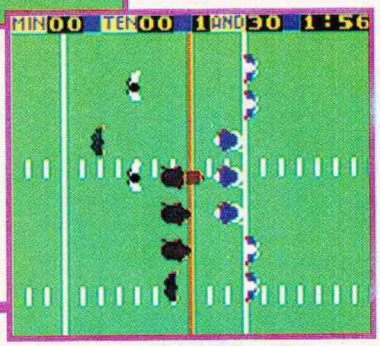
©1999 Midway Games Inc.

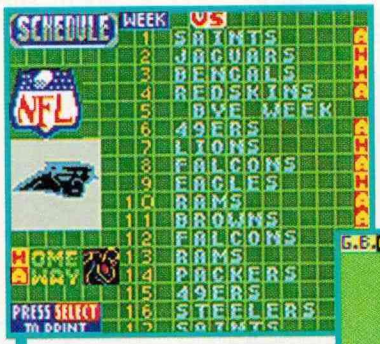


Puedes elegir entre dos modos de checar el campo: en Arcade y Season Mode. En Season Mode podrás llegar al Super Bowl (el conocido Súper Tazón) y usar tu password para seguir jugando en cualquier momento. En Arcade Mode pueden retar tú y un amigo con ayuda del Cable Link.

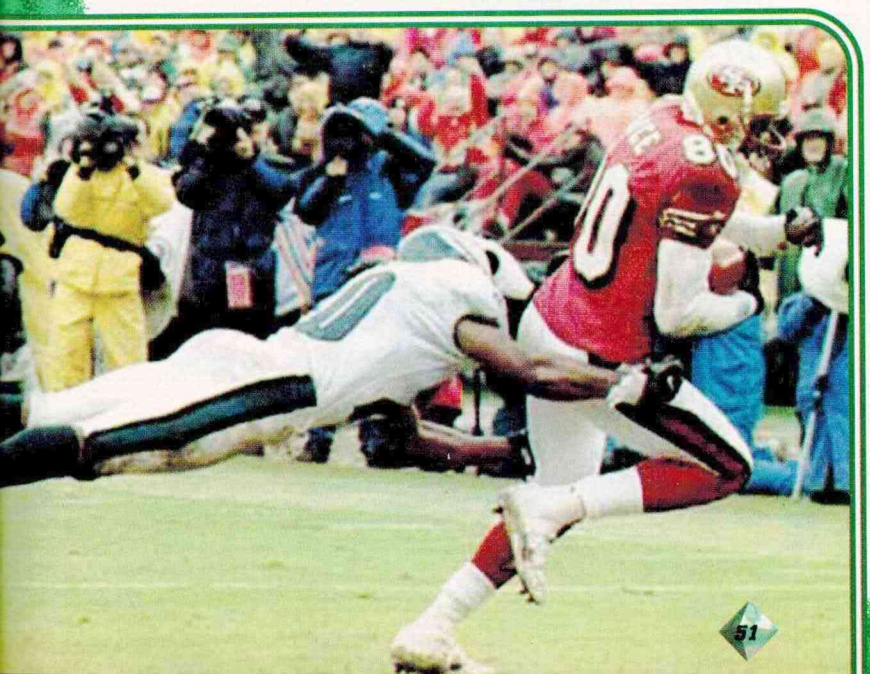
También cuentas con bastantes jugadas a elegir para que tus jugadores las realicen; de tu habilidad y conocimientos depende tu triunfo.

Este título también es muy innovador, pues la acción se desarrolla horizontalmente y así puedes tener mucha y mejor vista del campo resultando más dinámico que otros juegos.





Puedes checar muchas otras cosas como las opciones y estadísticas dentro del juego. También cuentas con una opción que se llama "On Fire" que hace a tus jugadores más fuertes y veloces.



Pues como verás, NFL Blitz 2000 nos presenta muchas cosas que te encantarán si eres fan de este rudo deporte y mejor aún, que lo puedes traer para todos lados gracias al Game Boy. La música es muy buena, inclusive trae voces en el juego. Así que ya sabes, ¡Midway lo hace otra vez!

a fondo

NBA JAM 2000

No cabe duda que uno de los juegos que más ha gustado a los videojugadores y fans del deporte ráfaga es NBA Jam en cualquiera de sus versiones. Pues ahora tenemos el último juego de esta serie que contiene todos los elementos que han hecho grandes a sus predecesores y nuevas cosas para lograr un mejor NBA Jam que, por cosa lógica, se llama NBA Jam 2000.

Antes que nada, déjanos decirte que NBA Jam está dividido en dos modos principales de juego que son: Simulation y Jam. Simulation es para los que prefieren el Basketball tradicional y Jam es para los que gustan de llavar a los extremos el deporte. Vamos a checarlos bien para que sepas a qué nos referimos.

Compañía: Acclaim Sports

Accesorio

No. de Jugadores:

Clasificación: RP — Rating Pending — Content Rated by ESRB

Desarrollado por: Acclaim entertainment inc.

128 megabits Memoria

Deportes Basketball Categoría

Diciembre Fecha de Salida **1999**

En este título podrás checar muchas de las opciones que lo hacen un juego de deportes muy interesante, entretenido y divertido como son: Crear a tus jugadores, cambiarlos, checar estadios, etc. Vamos a darle una buena revisada muy A Fondo para que puedas disfrutar al máximo tu NBA Jam 2000. Otro detalle que es muy bueno, es que no necesitas haber jugado alguno de los títulos anteriores, pues no resulta difícil aprender a manejar el modo de jugar, ni las opciones, por lo que podemos empezar de cero sin problemas.

Los Controles

Turbo

Aparecen botones arriba de los jugadores para cambiarlos específicamente.

Turbo/Giras al jugador.

Controlas al jugador

Pase

Tiro/Salto/ Finta/Rebote

Movimiento Especial

2 veces: Le das un pase a algún compañero adelantado, para que enceste. Esta jugada se llama profesionalmente "Alley Oop".

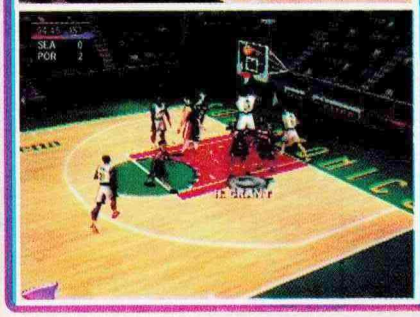
Eliges el compañero para pase.

Cambias a los jugadores.

Giras para evitar que te quiten la bola.

Copyright: 1999 Acclaim Entertainment Inc.

Defensiva



Foul fuerte/ Empujar

Cambias al jugador más cercano.

Defensa

Robas el balón.

Saltas y bloqueas.

Simulation

Exhibition

Este es un juego amistoso, bastante bueno para una "cascarita" entre cuates, pueden participar hasta cuatro personas.

NBA Play

Aquí seleccionas la temporada en la que quieras jugar, tu equipo, puedes checar sus características, la hora del encuentro, etc. Puedes jugar cualquiera de los juegos de dicha temporada.

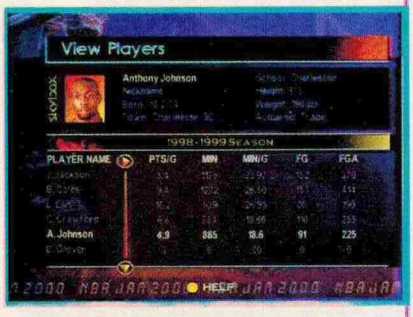
También puedes cambiar ciertas cosas como buen entrenador.

Skill Mode

Este modo te sirve muy bien para practicar tu precisión y rapidez. Tiene dos diferentes prácticas: De tres puntos y Tiro libre. En tres puntos te dan cierto número de balones que debes lanzar desde la línea de tres puntos y pasar a la siguiente ronda en un tiempo limitado. En Tiros libres puedes encestar las veces que tú quieras desde la línea donde cobras los fouls siguiendo un modo de apuntar bastante raro.

View Players

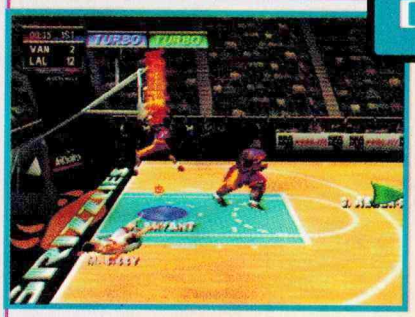
Todo buen entrenador (y videojugador) debe darse una vuelta por esta opción donde checas a los jugadores; sus estadísticas, atributos, anotaciones, etc. Es muy padre cómo incluyeron tanta información sobre los jugadores pues la verdad está muy completa la tabla, los fans podrán ver muchos datos de interés e incluso podrán actualizar sus conocimientos sobre sus equipos favoritos.



Jam Jam Play

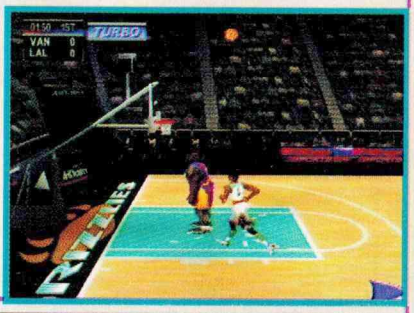
Ests modo es más bien para retas entre cuates. Aquí puedes elegir a dos jugadores de un equipo para verse las caras en la duela contra sus adversarios. En este modo no hay fouls ni reglas que te limiten, es puro y natural estilo libre con todas las suciedades del mundo.

On Fire



Cuando un equipo encesta tres veces consecutivas, se pone en modo On Fire. Esto es algo ya clásico en los juegos NBA Jam y se trata de que la bola se enciende y tus jugadores tienen mejoras y más probabilidades de encestar. Es un toque más de violencia que se añade al modo Jam.

Con las mismas reglas (¿o será sin reglas?) que en Jam Play, aquí debes enfrentar a una serie de parejas para ver quienes son los mejores. Si eres capaz de terminar el modo de torneo un cierto número de veces, podrás jugar en los escenarios más locos y prendidos del basketball. Este es un reto para aquellos que disfrutan del juego sin límites.



Tournament Play

Create/Edit Player

¡Claro! En NBA Jam 2000 también puedes diseñar a tus propios jugadores y guardarlos en tu Controller Pak. Aquí tienes varios elementos para crear a tu jugador estrella, checa muy bien:

Para el cuerpo tienes muñequeras, tatuajes y playeras. Y puedes ponerle a la parte baja sus shorts de varios tipos (incluso de corazoncitos), tatuajes, rodilleras para cada pie y calcetas diferentes.

Tienes accesorios para la cabeza, la parte media del cuerpo y para la parte baja.

Para la cabeza hay varios tipos de goggles, bandas, vello facial y rostros diferentes.

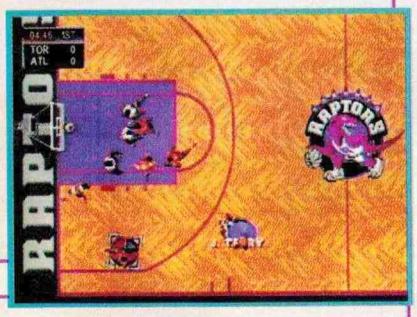
No podían faltar los atributos personales como las estadísticas, su fuerza, velocidad y otras cosas más.

También puedes ponerle nombre a tus jugadores, apodo, el colegio, su cumpleaños, número y fecha de nacimiento.

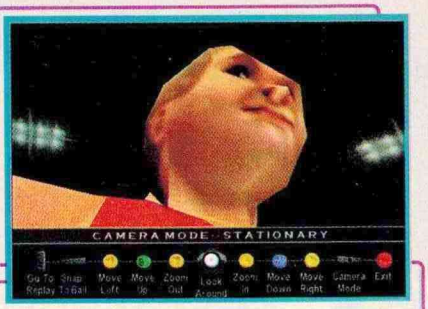
¡Tampoco podía faltar el clásico jugador colado en todos lados... tú lo conoces bien, es Crescencio "El Maniaco" Rodríguez!

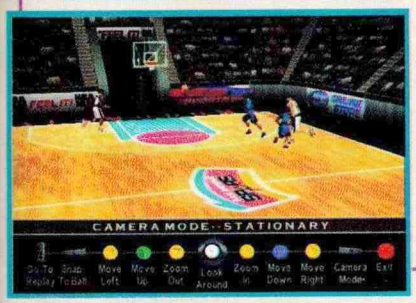
Opciones y Cámaras

Cuando estás jugando y pones pausa, puedes cambiar y checar otras cosas como los tiempos fuera, las opciones del CPU (éstas son muy buenas, tienes los controles, estadísticas del entrenador, las heridas de los jugadores, substituciones y status del juego), además de las diferentes vistas de la cámara para que juegues justo al nivel que quieras.



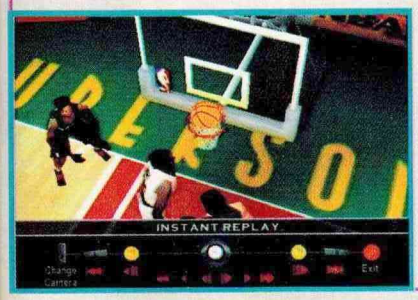
La opciones no podían faltar, puedes cambiar muchos elementos del juego como la dificultad, la velocidad de los jugadores, la música, efectos de sonido, los gritos de los fans, las opciones de parejas, el tiempo y muchas cosas más; así como la configuración de los controles.





La repetición instantánea es de las mejores que se han visto en este tipo de juegos. Puedes retroceder la escena, cambiar el ángulo de la cámara, girarla, acercarla y alejarla ¡al grado de ver si un jugador no se sonó la nariz!

NBA Jam es uno de los mejores títulos de basketball que hemos visto, tiene muchas cosas nuevas y las ya tradicionales como el modo On Fire, es un título muy recomendable para todos los



amantes de este deporte y videojugadores. Es especialmente bueno jugarlo con el Expansion Pak para tener una mejor vista de lo que pasa en la duela.

En este mes se celebra el día del amor y la amistad. ¡Y en Espacio64 también! con un gran evento pensado para ti. Donde como siempre, habrá premios y un gran torneo.

Nintendo

Sólo tienes que ser uno de los 100 primeros en llamar al 55-92-68-77 ext. 104 Para que tú y tu pareja tengan el pase a este evento que Gamela tiene para ti.

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

a fondo

Este es un personaje que no necesita presentación, todos lo conocen, todos lo han jugado y nadie sabe por qué no engorda más con tanta pildorita que come. Seguramente ya lo adivinaste, ¡claro! Pac-Man es uno de los juegos más conocidos por la gente (incluyendo a los papás). Desde su aparición en Arcadia, ha salido en casi todos los sistemas de videojuegos caseros que hay en el mercado y por ser extremadamente sencillo de jugar, su popularidad rebasó límites; si no nos crees, checa el Namco Museo que aparece en este número.

PAC-MAN™ SPECIAL COLOUR EDITION

Ahora con el éxito del Game Boy Color, Namco decidió que su personaje no podía faltar en este sistema y ha lanzado Pac-Man Special Colour Edition. En este mismo cartucho podrás jugar dos modos diferentes con los mismos elementos, pero mejor pasemos de lleno a checar esto.

Compañía: namco

Compatible: GAME BOY COLOR

Clasificación: EVERYONE — E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: namco

8 megabit Memoria

Categoría: PUZZLE

Fecha de Salida: Fín de 1999

PAC-MAN

Este modo es el clásico Pac-Man que todos conocemos, donde manejas a este redondo individuo quien debe comer todas las pildoritas dentro de un laberinto sin dejar que los fantasmas lo devoren a él. Obviamente cuentas con las pildoritas de poder que te permiten comer a los fantasmas.

Como es la primera versión, el laberinto es el mismo en todas las escenas, únicamente cambia tu velocidad, la de los fantasmas y el tiempo que te dura el poder de la píldora. Puede ser jugado por dos personas por medio del Cable Link.

Pac-Panic

Este es un modo de Puzzle más al estilo de Tetris o Dr. Mario, se divide en dos modos más, muy similares:

Copyright ©1999 Namco LTD

Normal Mode

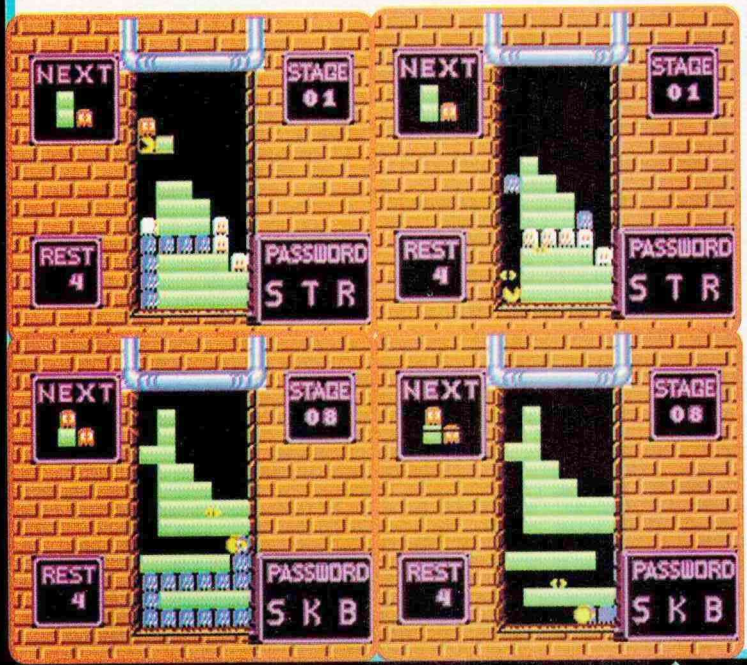
En Normal Mode tienes un espacio tipo Dr. Mario donde te arrojan piezas y fantasmas; debes ir acomodándolos de manera que puedas comértelos después con los Pac-Man que te avientan. Las piezas amarillas pueden ser eliminadas si formas una línea horizontal con ellas. Cuando caen sobre un espacio vacío o desapareces las piezas o fantasmas de abajo, las piezas sueltas caen hasta topar con otra figura.

El chiste es erradicar a todos los fantasmas del escenario, no importando las piezas amarillas, aunque esto no es muy fácil que digamos, pues sólo puedes eliminar a los fantasmas con los Pac-Man que te salen al azar. Cuentas con cuatro niveles de dificultad.

Puzzle Mode

Este modo es similar, salvo que aquí tienes un número limitado de Pac-Man por escena, si se te acaban, pierdes.

Básicamente este modo es igual al anterior, salvo que la limitación de los Pac-Man, hace que pienses mejor las jugadas para acabar con los fantasmas de una buena vez. Trata de acomodar las piezas y los fantasmas de tal manera que queden en "caminito" para que los Pacs no tengan problema para comer a los fantasmas. Checa las fotos:

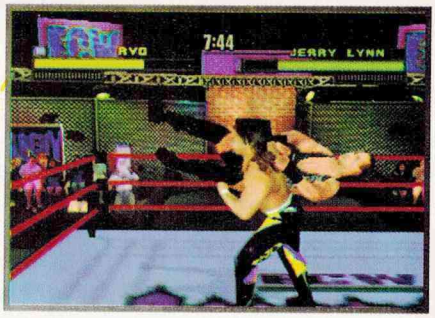


Los Pac-Man siempre están mirando a una dirección y es a la que se dirigirán al principio, los puedes voltear con B. Si topan con una pared, rebotan y siguen su camino lo más abajo posible. Si encuentran un espacio, siguen bajando por ahí aunque haya más fantasmas en la pantalla. Una vez que logras deshacerte de todos los fantasmas, pasas a la siguiente escena.

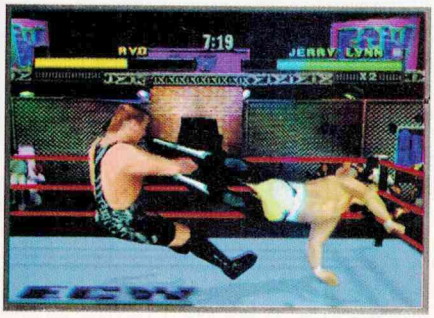
Para que no te quiebres la cabeza de tanto jugar una y otra vez desde el inicio, este modo cuenta con password. Así podrás continuar las veces que desees en la etapa en la que te quedaste.

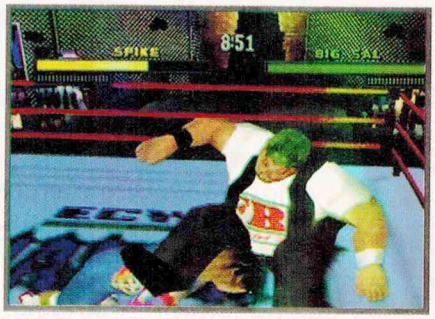
PREVIO

ECW HARDCORE REVOLUTION



Pues para los que ya querían ver algo distinto de nWo, WCW o WWF en el N64 en cuestión de lucha libre, ésta es una gran noticia, ya que Acclaim Sports está a unos días de lanzar un juego de este género que promete ser uno de los mejores: ECW Hardcore Revolution. Los chavos de Acclaim se pusieron a trabajar muy duro en este título, ya que según ellos mismos, quieren darle un nuevo giro al género de Lucha Libre. Aquí encontrarás varias arenas en donde se "televisarán" las luchas y entre ellas están: The Madhouse Of Extreme de Nueva York, la ECW Arena de Filadelfia y algunas arenas especiales exclusivas para el modo de Pay-Per-View. Por cierto, en este modo podrás personalizar las peleas, escogiendo uno de ocho eventos y participando en diferentes torneos como Battle Of The Belts, en donde pelearás por el cinturón de campeón, luchas especiales y eventos basados en los reales que existen en la ECW. El resto de los modos de juego son muchos y muy variados, del cual destaca uno de nombre Barbed-Wire Mathc (que por cierto, está un poco violento). Otro modo de juego interesante es el de Career Mode, el cual es como un modo de torneo; aquí eliges a un luchador y deberás participar en varias peleas y conforme vas ganando popularidad, participarás en peleas con más "Rating" hasta llegar a ser televisado en una plelea de Pago-Por-Evento.





La opción clásica de estos juegos es la de crear a tu personaje y aquí no podía faltar. Tendrás una amplia gama de rostros, complexiones, vestuarios y características para personalizar a tu luchador, además de una gran variedad de temas musicales para que sean tocados al momento de que tu luchador pise la lona. Y como en este tipo de deporte la acción es continua tanto adentro como afuera del ring, encontrarás muchos objetos para obtener ventaja sobre tu adversario, así que podrás defenderte con sillas, mesas, engrapadoras, palos, bates de béisbol, escaleras de metal y demás; los cuates de Acclaim procuraron que la verdadera acción se lleve a cabo fuera de la arena.

Los gráficos también fueron cuidadosamente detallados, tanto así que los rostros de los luchadores están excelentemente definidos, ya que están hechos a base de polígonos... ¡hasta hacen gestos! Cada personaje tiene movimientos especiales y cada uno tendrá unos exclusivos, así como retos y "Finishing Moves"; número de movimientos del juego son alrededor de 400, una cifra bastante alta. Otro factor muy bueno es el hecho de que las peleas serán narradas por Joey Style, el comentarista oficial de la ECW.

ECW Hardcore Revolution es un título que seguramente pondrá muy contentos a los fans de los juegos de Lucha Libre, así que debes estar pendiente, pues no tarda en salir.

ACCLAIM SPORTS

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación — MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Acclaim entertainment inc

128 megabits Memoria

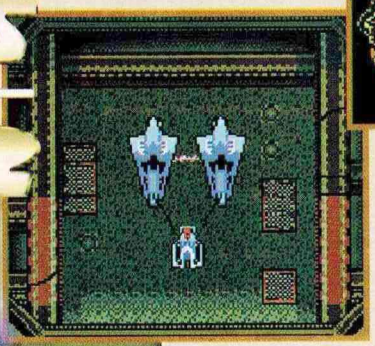
Deportes Lucha Libre Categoría

Febrero 2000 Fecha de Salida

a fondo

STAR WARS EPISODE I RACER

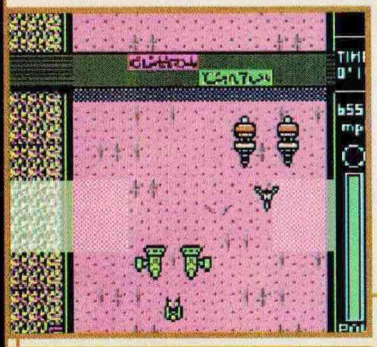
El milenio terminó con una serie de grandes títulos, entre ellos está Star Wars Episode I Racer para el sistema portátil Game Boy Color. Después del éxito de la película Star Wars: The Phantom Menace,

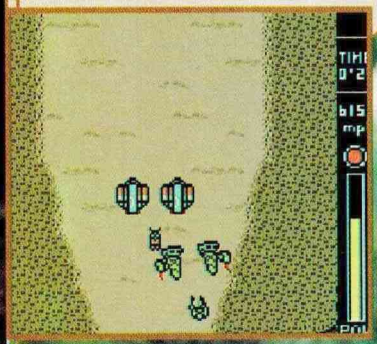


Lucas Arts junto con Nintendo lanzaron al mercado una serie de juegos para diferentes consolas entre ellas el Nintendo 64 y el Game Boy Color.

Como te podrás imaginar este título es la traslación del juego de Nintendo 64 al Game Boy, sólo que aquí la vista es Top View (por arriba) y también cuenta con Rumble integrado para que vibre cada vez que chocas contra algo.

Además de ser de carreras, este juego cuenta con cinco mundos a explorar (Tatoonie, Ando Prime, Baroonda, Mon Gazza, Malastare) con un total de veinte pistas por recorrer.





Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

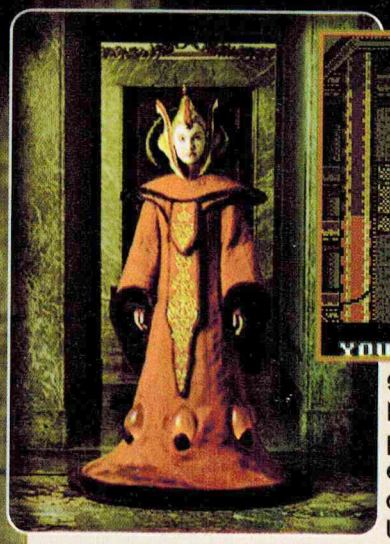
Clasificación
EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
LUCAS Arts

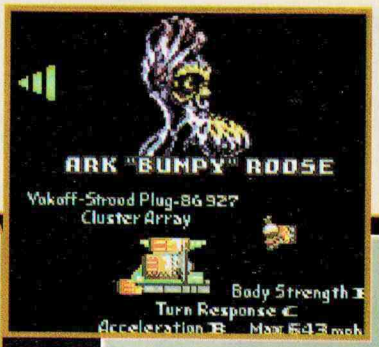
8 megabit
Memoria

CARRERAS
Categoría

Diciembre 1999
Fecha de Salida



El objetivo de juego es ir avanzando en cada una de las pistas; una de las cosas que debes saber es que no estarás en competencia con muchos enemigos, sino que serán carreras uno a uno contra un sólo competidor. Al principio solamente puedes seleccionar a Anakim Skywalker y al igual que en el juego de N64, si le ganas a cualquiera de los personajes, estarán disponibles en la selección de los Podracers. En total son 15 diferentes competidores a los que puedes seleccionar según vayas avanzando.

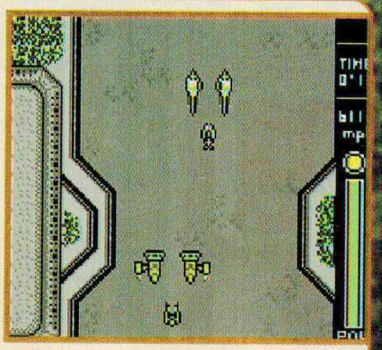


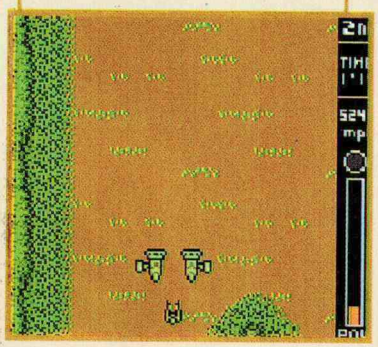
Aquí también disfrutarás toda la emoción de las carreras SWE1:R de N64.

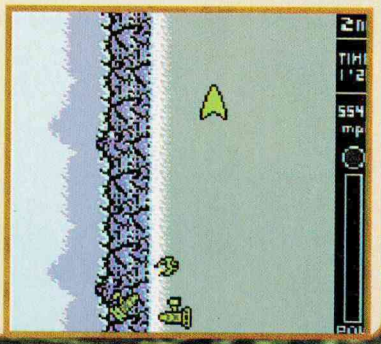
Conforme avances los enemigos se pondrán más difíciles, por eso deberás ir cambiando de vehículo para tener

más agarre en las pistas, mejor turbo, mayor aceleración o máxima velocidad.

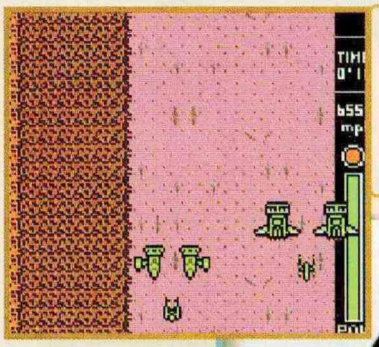
Una de las cosas interesantes de este juego es que cuentas con los famosos turbos, pero aquí no es tan difícil hacerlos, lo que debes hacer es esperar a que el foquito que está arriba del POW empiece a parpadear en color amarillo en ese momento presiona arriba y la luz se pondrá roja, esto indica que el turbo está accionado y tienes todo lo que quieras de turbo hasta que se acabe la barra de POW, si se acaba la barra estallará tu nave.

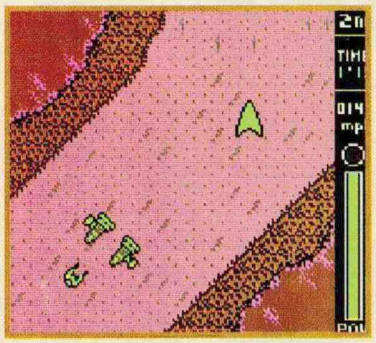






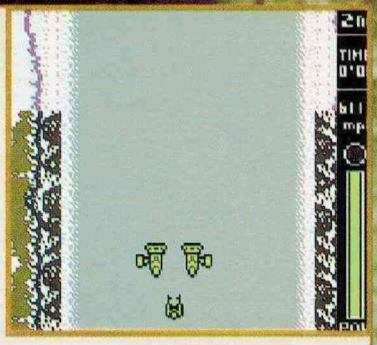
En el momento de entrar a cualquier pista verás la opción de Récords, esto te indica los récords que has puesto, pero algo que es muy interesante es que si pones un récord muy bueno en esa pista saldrá un letrero en la parte de arriba del nombre del mundo (como está en la foto) y así podrás ver la repetición instantánea de todo tu recorrido y ver

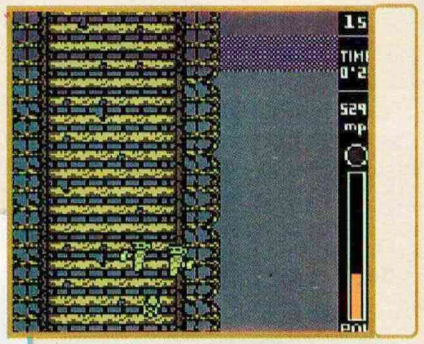


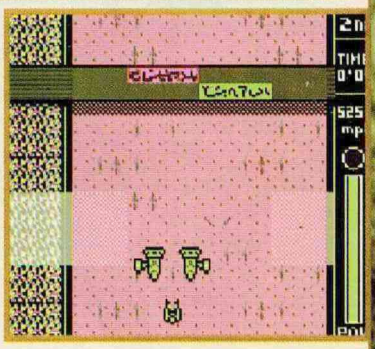


cómo dejaste comiendo polvo a tu contrincante.

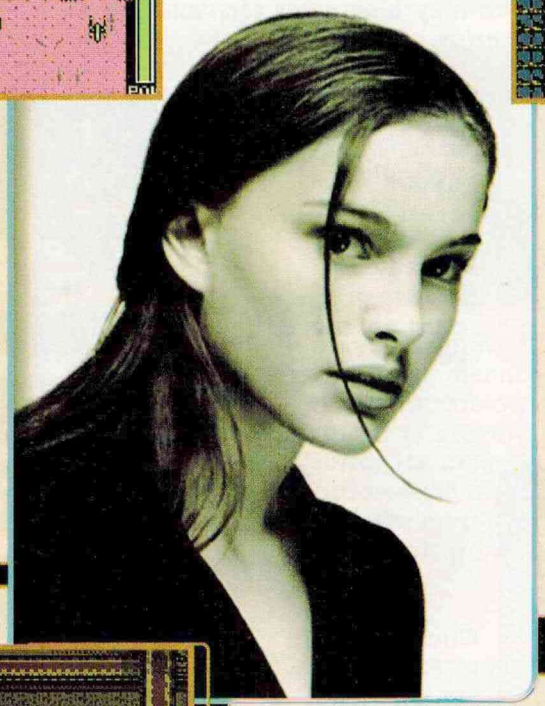
Cada mundo tiene diferentes características que influyen en el recorrido como son: Hielo, Tierra, Agua, Hierba. Cada uno de estos elementos hacen que tu nave tenga diferentes comportamientos, el más común es que no tenga un buen agarre en la superficie de la pista y por lo tanto se puede derrapar



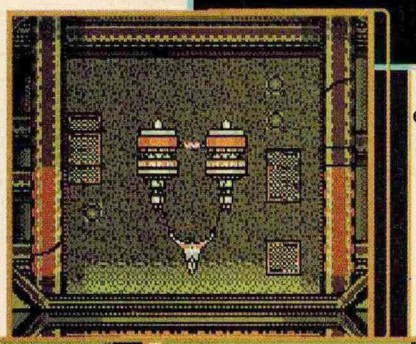




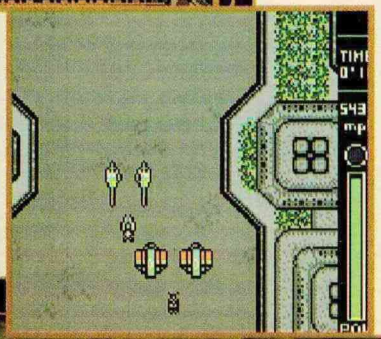
en las curvas y chocar contra las piedras para tener como resultado que baje el nivel de la barra de POW.

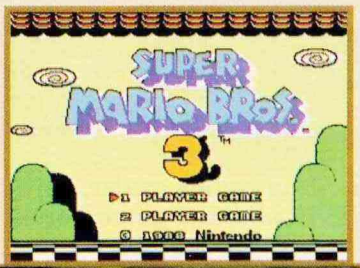


Lo que se nos hizo extraño en esta versión es que no apareciera Watto del Nintendo 64, ese personaje que te vendía las partes de tu Podracer para hacerlo más veloz.



Como te podrás dar cuenta en las fotos de este A Fondo, las gráficas son muy buenas y variadas, el sonido es lo normal para el sistema y la dificultad es algo por lo cual debes preocuparte, ya que es algo elevada en algunas pistas, sobre todo en las últimas de cada mundo. Como ves, los juegos para Game Boy Color cada vez son más sofisticados que los que alguna vez aparecieron en el NES de ocho bits. ¿Algún día tendremos la sorpresa de ver Super Mario Bros. 3 para este sistema? Esperemos que sí.





MARIADOS

¿Me pueden decir cómo tomar la gema dorada de los jefes en **Mischief Makers**?

César Javier Castillo Huston

MISCHIEF MAKERS

Checa las técnicas para sacarles la gema dorada a jefes. Para obtener la gema de algunos, necesitas eliminarlos sin que te toquen ni una sola vez; checa muy bien estas técnicas que te damos, pues es algo difícil vencerlos.

1-7

Solamente sacude al jefe para obtener la gema.

2-6

Cuando el jefe te ataque, rápidamente agárralo de la cabeza y sacúdelo para que saque insectos, después de varias veces te dará la gema dorada, pero trata de que no caiga a la lava.

3-6

Toma al enemigo de la cabeza y sacúdelo, al principio le saldrán gemas azules, pero después de varias veces le saldrá la gema dorada.

2-11

Para obtener la gema debes vencerlo sin fallar, sigue la técnica:
Cuando te lanze un golpe, tómale rápidamente el brazo y lánzaselo al enemigo que está flotando tres veces; si éste te ataca, agarra sus disparos presionando el botón sin cesar. Después te lanzará fuego, sólo sitúate en una orilla. Ahora te lanzará varios golpes que deberás detener; cuando ponga cara de mareado, al agarrar un golpe saldrá un signo de admiración; mándale el golpe a la cabeza cuatro veces. Te vuelve a lanzar fuego y luego sus golpes serán más rápidos y con fintas. Si no fallas en agarrar los golpes con signo de admiración, obtendrás la gema.

3-12

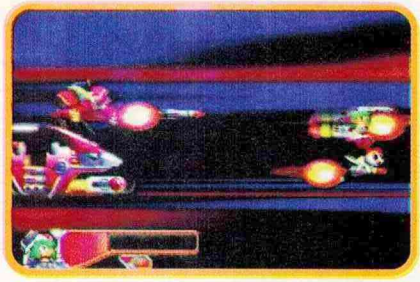
Aquí debes darle cuatro pelotazos al gato para sacarle la gema, pero no debes cometer foul (salirte de tu lugar) ni ser golpeado, tampoco debes agarrar al gato.

4-2

Para obtener la gema de este sapo debes tomarlo de la lengua y azotarlo varias veces, después de repetir la dosis un par de veces aparecerá un enemigo en una nube que te lanzará un rayo; agárralo con el botón B y lánzaselo al sapo para que truene y obtengas la gema dorada.

4-6

La técnica es: Cuando te ataque con su puño, agáchate para esquivarlo y agarra el puño; ahora lánzalo hacia arriba y a donde esté mirando el jefe, para que pierda el equilibrio y caiga, después de repetir esto tres veces más, te ganarás la gema dorada.

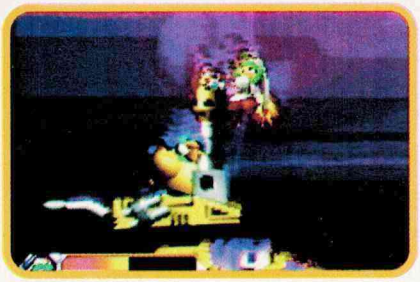


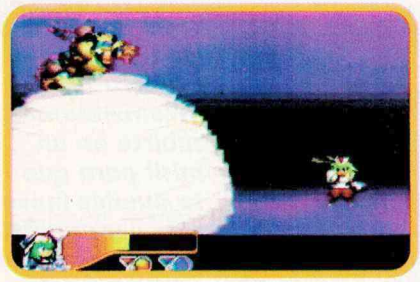
3-12

Para obtener la gema dorada debes vencer a este jefe sin ser tocado, checa las técnicas: Primero te recomendamos subirte en un misil para que te puedas mover más libremente; ahora agarra un misil y sacúdelo para hacerlo más grande y lánzaselo al jefe. Repite la operación tres veces más, debes pasarte por debajo del jefe cuando salte hacia la derecha. Ahora aléjate lo más que puedas para que no te alcancen sus disparos, agarra un misil más y sacúdelo para que se lo estrelles al jefe. Ahora te atacará muy rápido por lo que debes saltar justamente cuando se lance hacia ti y pasarte del otro lado; ahora agárralo cuando salga la mira y arrójalo, repite la operación tres veces más para vencerlo.

4-9

Aquí solamente debes agarrar al jefe y lanzarlo hacia arriba para que caiga de espalda; ahora salta sobre su barriga para que le saques gemas azules. Repite la operación varias veces hasta que obtengas la gema dorada.



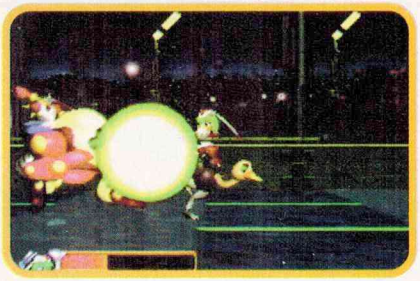


4-11

Nuevamente te deberás poner las pilas, pues no debes ser golpeado ni una sola vez, para lograrlo, debes alejarte de él lo más que puedas y cuando veas que el cañón empieza a cargar energía, salta hacia él y agárralo; ahora presiona C-Arriba para desviarlo y que apunte hacia arriba; cuando dispare, salta y aléjate. Repite esto una vez más, recuerda esquivar las rocas que te lanza o si lo prefieres, lánzaselas al jefe. Ahora acércate con cuidado al robot para que intente patearte, rápidamente agarra su pie y presiona C-Derecha para que tires a Tarus del robot; ahora presiona C-Arriba para elevar al robot y luego azótalo con C-Abajo, repite esto tres veces más para eliminarlo y obtener la gema dorada.

5-4

Justo cuando Merco te ataque, agárrale su lanza y presiona el botón C-Izquierda (o derecha, según sea el caso) para alejarte de él y quitársela, ahora sacúdela para que salga la gema dorada.



5-2

Para obtener la gema debes agarrar el láser justo cuando salga del jefe, pero debes agarrarla rápidamente pues si cae al suelo la perderás. No importa si te toca el láser.

4-11

Esta es la más difícil de las gemas doradas, debes derrotar a Merco sin que te toque para obtenerla. Aléjate lo más que puedas cuando esté girando y cuando se detenga, agárralo y presiona el botón C en la dirección contraria a la que esté viendo el jefe para quitarle el escudo y aléjate (si quieres le puedes lanzar el escudo). Ahora espera a que te ataque con la lanza y cuando se detenga agárralo y quítale el arma con el botón C contrario; ten cuidado con el robot pues puede atacarte en cualquier momento. Ahora agarra la lanza y espera a que el jefe se lance a una orilla y arrójale el arma para que lo dañes, repite la operación. Ahora el robot cambia y debes alejarte mientras esté picoteando, cuando se calme agárrale la cabeza y presiona C-Abajo lo más que puedas para que le sueltes la cabeza como si fuera resorte, ten cuidado pues puede lanzarte plumas de rayos, sólo debes posicionarte justo debajo del jefe para que cuando lance rayos a todos lados, tú te metas por abajo y le jales la cabeza, checa cuando te dispare un rayo, pues te puede dañar, si esto pasa, olvida la cabeza y aléjate. La última parte es muy difícil... debes mantenerte girando alrededor del jefe pues te dispara muy rápido, esquiva todos sus ataques y cuando te arroje misiles, prepárate porque debes agarrar uno justamente cuando esté a tu nivel, debes calcular muy bien ya que no debe tocarte. Ya con el misil en manos, lánzaselo una sola vez para que el enemigo sea destruído.

S-7

Aquí solamente debes checar muy bien cuando aparezca el letrero que dice: "DIRE" en las nubes, agarra esta nube y sacúdela (sin que te golpeen al hacerlo) para que se transforme en la gema dorada.

S-8

Por último, debes derrotar al jefe final sin que te toque, sigue la técnica: Cuando trate de pisarte, toma su pie y sacúdelo para sacarle gemas azules y lánzalo para abajo para tenerlo en el mismo lugar pero procurando que quede del lado izquierdo. Después de cuatro veces, te lanzará rayos y si lo dejaste del lado izquierdo, te disparará su puño; agárralo justo cuando te vaya a tocar y ahora fija la mira justo a un lado del jefe para golpearlo. Ahora tratará de pisarte nuevamente, así que debes repetir la operación; cuando se aleje, presiona C-Abajo varias veces para esquivar su disparo. Te vuelve a lanzar el puño, tómalo y lánzaselo como te dijimos y esquiva corriendo a la derecha un ataque rápido del jefe. Esquiva nuevamente el rayo con C-Abajo y agarra el puño que te lanza por tercera vez para que lo derrotes y obtengas la gema dorada.

Mariados

MISCHIEF MAKERS™

No importa el lugar donde estés...

¡Sólo conéctate!

www.nintendo.com.mx

a fondo

TUROK
RAGE WARS

Gracias a la gran aceptación de anteriores secuelas de Turok, Acclaim lanza al mercado otra nueva sorpresa, sólo que en esta ocasión no es un título para un solo jugador con un simple modo para cuatro jugadores. Ahora todo es diferente, este título está creado para ser jugado por varias personas simultáneamente y con más chiste que sólo exterminar a tus oponentes, ya que cuenta con varios modos que te entretendrán en un grado extremo al retar a tus cuates. Pero veamos más A Fondo este juegazo.

Compañía: Acclaim entertainment inc.

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

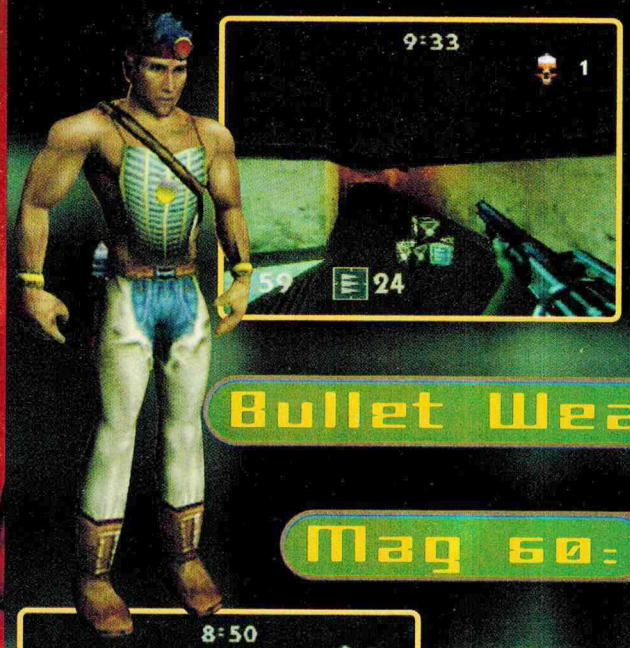
Desarrollado por: Iguana Entertainment

64 megabits Memoria

ACCION Categoría

Diciembre 1999 Fecha de Salida

Armas



Antes que nada debes saber cómo utilizar las armas y sus municiones o estarás perdido. Para empezar, sólo existen tres tipos de municiones, los Bullet Rounds, Energy Rounds y Explosive Rounds, con cada una de estas municiones, tendrás suficiente parque para tus armas, las cuales se diferencian por el tipo de municiones que utilizan.

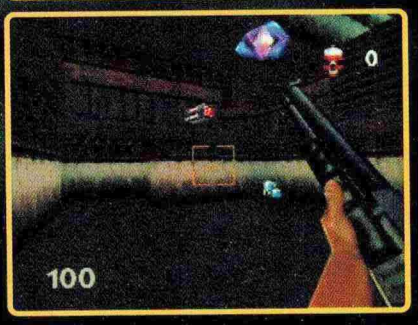
Bullet Weapons:

Mag 60:

Esta es una excelente pistola de tres tiros (igual a la que utiliza Robocop), cada vez que presionas el gatillo, esta belleza dará tres disparos. El único inconveniente es que utiliza mucho parque a comparación del daño que causa, sin embargo, es lo bastante rápida y muy precisa como para acertarle a un blanco que se encuentra a lo lejos. La función secundaria es la de dar un buen tiro utilizando una mira láser, baja bastante energía, pero utiliza 25 balas este tiro.

Shotgun:

Esta es una escopeta automática, la cual será el arma perfecta para encuentros cercanos, ya que disparando de cerca acertarás todos los perdigones que escupe al apretar el gatillo. Lo único malo es que es muy poco precisa y que gasta bastantes municiones.
La función secundaria es que carga 4 cartuchos (50 municiones) para que los suelte casi simultáneos en cuanto descargues su poder.



Minigun:

Esta es una poderosísima ametralladora que lanza sus ataques simultáneos hasta que las balas se le agoten.
Como te podrás imaginar, sólo es conveniente utilizarla cuando el oponente no tiene mucho lugar a donde huir o si de plano está muy cerca de ti.

Su función secundaria es la de utilizar las municiones de Energy Rounds, creando un campo de energía para impedir que te pegue cualquier tipo de ataque y así tener el tiempo suficiente para salir de una situación peligrosa.

Assault Rifle:

Esta es una potente arma que causa bastante daño, es muy buena para atacar a larga distancia y lo mejor de todo es que utiliza una bala cada vez que jalas del gatillo.
Al utilizar la función

secundaria, el rifle estará en una modalidad de ametralladora y aunque así no causa mucho daño, lanza sus tiros muy rápido por lo que si no apuntas bien, te acabarás todas las municiones en un abrir y cerrar de ojos.

Tek Crossbow:

Esta es la clásica arma de Turok, si recuerdas lanza flechas de energía a sus oponentes y aunque gasta 10 unidades por cada tiro, causa bastante daño a quien le pegues.
Por otra parte, su función secundaria es la de utilizar una mira telescópica para asegurar el blanco a largas distancias, sin embargo su consumo se eleva a 25 unidades por descarga.

Energi Weapons:

Flare Gun:

Esta arma lanza descargas de radioactividad, por lo que es más conveniente tirarlas cerca de tus oponentes para encerrarlos en lugar de lanzárselas directamente a ellos, ya que el efecto es superior si cualquiera pasa cerca de dichas zonas de radiación. Su función secundaria es la de cargar hasta 50 unidades de radioactividad para hacer mucho mayor el área de acción, al igual que el daño.

Inflator:

Esta es una mortífera arma que infla a los enemigos al punto de reventarlos, es tan letal de cerca como de lejos y vale la pena gastar unos tiros para erradicar a alguien que se ponga muy loco. Su función secundaria, como ya te lo habrás imaginado, es la de cargar 50 unidades para hacer explotar a cualquiera con un solo tiro.

Como su nombre lo dice, congela un poco a los oponentes porque cuando les das, estos se mueven más lento de lo normal, así que deberás cambiar rápidamente el arma para que el ataque valga la pena. Su función secundaria es la de paralizar totalmente al oponente,

ya que descarga 50 unidades congelantes para dejarlo inmóvil por unos segundos para que lo ataques a tu antojo.

Freezer Gun:

Plasma Rifle:

Este rifle es muy similar al Tek Crossbow, ya que lanza las mismas descargas de energía y más o menos con la misma rapidez. Sin embargo, su función secundaria, a pesar de que también utiliza un zoom para darles con mayor facilidad a los enemigos que están algo lejos, utiliza una ametralladora para exterminarlos.

Emaciator:

Esta es una de las armas más mortíferas del juego, el único problema es atinarle al enemigo, ya que tienes que centrar las dos

miras sobre él para que el ataque sea certero. Aunque si lo pones en su función secundaria, el golpe será aún más directo.

Esta es otra belleza con la que podrás eliminar fácilmente a quien se te ponga en frente. Con unos cuantos disparos, le absorberás su energía vital, dejándolo en los puros huesos. Por otra parte, su función secundaria es excelente y hasta te puede sacar de un apuro porque actúa muy similar al Inflator, que los deshace con una buena descarga.

Boomerang:

Explosive Weapons:

Este es el clásico lanza misiles que nunca debe de faltar en ningún juego de Turok. Aunque no es la arma más devastadora, sí causa un buen daño con un impacto de sus

misiles. Su función secundaria es marcar una área específica para que los misiles se lancen hacia dicho punto, lo único malo es que no puedes marcar a un enemigo como punto de colisión, sólo piso, pared o techo.

Esta es otra típica arma de Turok que no debe de faltar en ninguna de sus aventuras. Como recordarás, estas granadas son muy útiles y pueden rebotar en las paredes para llegar hasta el hueco en donde se encuentra el enemigo y explotar cuando le pega, lo malo surge cuando no le pega, ya que lo más seguro es que gastes tus municiones a lo tonto. Sin embargo, como función secundaria, las granadas que lanza son de impacto, por lo que no importa a lo que le pegue, esta explota, así le puedes apuntar al piso o a la pared junto al enemigo y éste seguramente se verá afectado por la explosión.

Scorpion:

Grenades:

Napalm Gel:

Esta es una buenísima arma, sobre todo cuando algún enemigo se encuentra corriendo tras de ti, ya que puedes arrojar una de tus minas hacia adelante y calcular cuando el enemigo se acerque a ella para activarla.

Otra de las ventajas es que las puedes pegar en donde quieras, inclusive en los enemigos.

La función secundaria es hacer detonar las minas porque si las dejas y no las explotas, estas reventarán después de un tiempo.

Sentry Turret:

Esta es una torreta centinela que atacará a todo enemigo que cruce por el camino en donde la dejes. Es excelente como para que la coloques en un punto en donde todos tengan que pasar muy seguido, ya sea un corredor o una área abierta. Sólo dura un tiempo y no ataca a quien la puso ni a sus compañeros de equipo.

PFM Mine:

Estas son minas de aproximación, sólo explotarán después de un tiempo o porque alguien las pise. Muy abusado en dónde las colocas ya que te pueden volar a ti mismo.

Armas de Stock

Estas armas se caracterizan porque debes encontrarlas en los niveles y usarlas una sola vez.
Como podrás suponer, estas son bastante efectivas pero tendrás que buscarlas hasta en los rincones más inhóspitos de cada nivel para hacer uso de ellas.

Iron Claw:

Esta es una trampa como para osos así que después de colocarla, procura no pasar por ahí hasta que estés seguro de que ya desapareció o que algún contrincante haya caído en ella. Una vez que la trampa captura a alguien, dicho personaje obtendrá un daño masivo, por lo que es difícil que sobrevivas a una de estas tretas.

Cerebral Bore:

Esta arma actúa inicialmente como el Boomerang, sin embargo, ésta es cien por ciento certera y al hacer contacto con el enemigo, esta arma extraerá su cerebro, por lo que morirá instantáneamente.

Warhammer:

Esta es el arma que utilizas cuando ya no te quedan municiones o cuando te quieres lucir para exterminar a alguien.

A pesar de que tiene corto alcance, es muy poderosa, de hecho, su función secundaria es la de cargar más fuerza para que cuando le pegues a alguien, le cause un daño masivo.

Esta es otra de las bellezas que incluye el juego, ya que este ítem te dará diferentes habilidades o capacidades totalmente al azar, así que cuando lo tomes puede que entre los 13 diferentes bonus, te pueda tocar

Power Up Universal:

invencibilidad, regeneración, escudo parcial (contra balas, energía o explosiones), invisibilidad, teletransportación, toque asesino (con una sola bala eliminas a cualquiera), entre otro más.

Multiplayer

Como ya te lo hemos mencionado anteriormente, este es el modo principal del juego y tiene muchas opciones en donde podrás enfrentarte ya sea a tus cuates o contra la computadora a la cual podrás ponerle nivel de dificultad, y déjanos decirte que la inteligencia artificial que le programaron los genios de Iguana está increíble, ya que los enemigos reaccionan como si en verdad estuvieras combatiendo contra otro jugador con bastante experiencia.

Todos los personajes que puedes seleccionar en esta área los tendrás que ganar al completar los Trials de los personajes que están disponibles.

El primer modo sólo se trata de ver quién es el que acumula más victorias sobre los demás contrincantes, puedes ponerlo ya sea por contrincantes eliminados o por tiempo y consta de varios niveles que podrás encontrar en el modo de Trials.

En el segundo modo puedes editar de la misma manera las batallas, por tiempo o por victorias sin embargo, al entrar al juego, puedes seleccionar el equipo al que deseas pertenecer, así podrás formar diferentes tipos de juegos en esta opción.

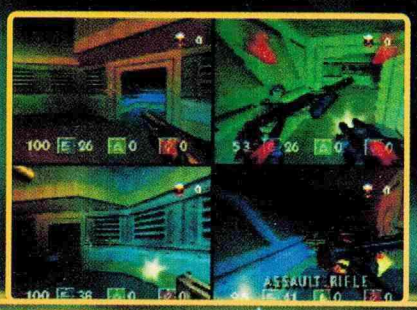
El tercer modo está de lujo, ya que sólo te contará las eliminaciones de los enemigos al destruirlos en forma ya sea de mico, de gallina o de lagartija. Si de repente te conviertes en cualquiera de estas criaturas, significa que deberás encontrar la plataforma de luz antes de ser aniquilado (es lógico pensar que cuando te han transformado, sólo podrás moverte y saltar hasta que llegues a la luz y así recuperar tu estado original). Este modo se puede configurar de la misma manera que los anteriores.

El cuarto modo es otra opción original, ya que aquí no importa quién elimina a quién, si no más bien lo que debes hacer para ganar es capturar la bandera que aparece en "X" punto del nivel y llevarla hasta una de las áreas verdes para acumular un punto.
Lo padre es que aquí también puedes seleccionar el equipo, así que ya te imaginarás lo efectivas que se ponen las retas.

Trial

Este modo fue creado en una base multiplayer, ya que este consiste en pruebas para desarrollar tus más bajos instintos asesinos (bueno, sólo para enfrentarte de una manera más efectiva contra tus cuates).
Al comenzar en este juego, sólo podrás escoger a cualquiera de 4 guerreros, sin embargo, conforme vas terminando con sus pruebas, podrás obtener más personajes para seleccionar.
Cada vez que pases una prueba, obtendrás algunas armas extras, vidas o mayor capacidad para cargar municiones para tus armas, por lo que le da un verdadero reto cada vez que comienzas con cada personaje.
También te darán algunos íconos de Minijuegos, existen 36 y cuando colectas los primeros 18, abrirás el Time Trial dentro de esta opción, cuando encuentres todos los íconos, abrirás el Frag Fest que es otro reto aún mayor que los dos anteriores. Cada vez que termines las misiones de algún personaje, se abrirá otro más para que así puedas obtener un total de 17 personajes, los cuales podrás utilizar en el modo de Multiplayer (sólo los personajes).
Lo mejor de todo, es que aún en esta modalidad, puedes ser acompañado por un amigo tuyo, ya que hasta 2 jugadores pueden entrar simultáneamente para facilitar un poco las cosas.

Como puedes ver, el juego está lleno enemigos, armas y objetos ocultos que tendrás que descubrir para abrir todas las opciones, armas y skins para los personajes. Además tiene bastante reto y sobre todo, es muy bueno en su opción de Multiplayer (sí, sí... se que ya lo mencionamos varias veces, pero es que nos han parecido excelentes las batallas), te garantizamos que te pasarás un rato muy agradable con tus amigos y este gran título.
La posibilidad de utilizar Expansion Pak es una muy buena opción, ya que las gráficas se ven de lujo y no tendrás ningún pero (aunque cambian algunas cosillas como las barras de energía, pero sólo son pequeñeces). Esperamos que lo disfrutes tanto como nosotros.



JUEGO DEL MES
como lo viste en
CARTOON NETWORK
Viernes y Sábado
Seguido de
El Laboratorio de Dexter

DONKEY KONG® 64

OTRO
GRAN JUEGO
DE RARE

MAS MUNDOS,
MAS VILLANOS

¡PAQUETE ESPECIAL!

Sólo Para
NINTENDO 64

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

a fondo

Namco Museum 64

Retro, retro y retro fue una de las palabras más utilizadas en el siglo pasado y es que al parecer está de moda recordar lo bueno; así es y prueba de ello es el juego llamado, Namco Museum 64. Se trata de, como ya sabes, la recopilación de los grandes éxitos de NAMCO que son los géneros representativos del fenómeno de los videojuegos: ¡Claro!, se trata de PAC-MAN con su contraparte femenina, Ms. Pac-Man; y para los apasionados de las naves contiene GALAGA y GALAXIAN. No todos vienen en pareja, ya que también tiene el juego de Pole Position y rematamos con Dig-Dug.

Y bueno, comenzamos contándote del primero de los juegos que tuvo un éxito fenomenal: Pac- Man. Los que son conocen de juegos sabrán que esto del Pac-Man fue toda una fiebre, y bueno, si no sabes de qué te hablamos pues para eso es este artículo, para explicar de qué se trata el juego.

NAMCO
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

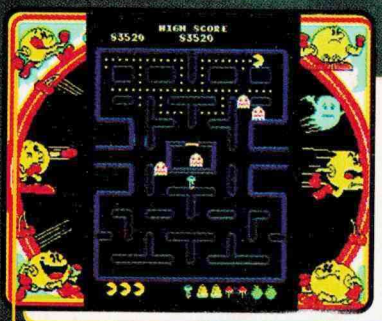
Clasificación
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por MASS MEDIA

32 megabits
Memoria

ACCION
Categoría

Diciembre 1999
Fecha de Salida



PAC-MAN 1980

Bueno, para los que desconocen este juego (¿habrá realmente alguien?), se trata de un círculo come puntos, y es justo a este personaje al que tú controlas, el objetivo del juego es comer absolutamente todas las píldoras de la pantalla.

Pero esto no es fácil con los cuatro fantasmas que te persiguen en todo momento y si te tocan, eres eliminado. Ellos se llaman: Blinky el rojo, Pinky el rosa, Inky el azul y Clyde el anaranjado; cada uno con comportamientos y habilidades diferentes, para esquivarlos necesitas crearte una estrategia, ya que mientras comes píldoras, tu avance es un poco mas lento y si eres perseguido, lo mejor será tomar el camino libre de píldoras.

Cada uno de los juegos cuenta con una serie de tips, que por cierto son buenos. Por otra parte te comentamos que el éxito de estos títulos es, en gran parte, por lo adictivo que son, así es, te picas al jugar cualquiera de ellos. Este cartucho contiene toda una serie de juegos que son importantes en la corta historia de los videojuegos.

Claro que no todo está en tu contra, ya que existen cuatro súper píldoras en las esquinas del laberinto y al comértelas, los fantasmas se tornan azules y tienes un tiempo límite para comértelos, así es, te los puedes comer y tendrán que regresar al centro del laberinto para de nuevo entrar en acción.

También existe un elemento extra que es una fruta y aparece casi al centro de la pantalla al comerte cierto número de píldoras, esta fruta te da buenos puntos para incrementar tu puntaje, la fruta cambia conforme avanzas en los laberintos.

Otra de las ventajas que puedes ocupar sobre los fantasmas, es pasar por este túnel para que salgas por el otro lado de la pantalla, y si alguno de los fantasmas te sigue, no podrá avanzar muy rápido mientras estén en el túnel.

La mejor manera de hacer puntos es tratar de juntar lo más que puedas a los 4 fantasmas y después comértelos a todos, así el último te dará 1600 puntos.

El juego necesitó de un año y medio de desarrollo y el equipo estuvo conformado por 5 personas.
El nombre de PAC-MAN se deriva del modismo japonés "Paku Paku" que significa: "A comer".
El juego fue llamado "Puckman" en Japón, pero debido a la predilección Norteamericana a jugar con las palabras se cambió el nombre a Pac-Man, que significaría "Hombre que come".

MS PAC-MAN 1981

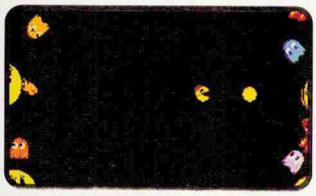
Pues obviamente a un juego de gran éxito como lo fue Pac-Man, no le podía faltar su secuela que se llama MS PAC-MAN, donde Pac-Man ya no es el personaje principal, ya que ahora tú controlas a Ms Pac-Man la contraparte femenina, básicamente el objetivo del juego es el mismo, pero hay varios cambios que a continuación veremos.

Por ejemplo, ahora las frutas no aparecen en el centro de la pantalla, más bien van recorriendo el laberinto. Esto puede hacer más fácil o difícil poder comerla, según se presente la situación, claro que si tardas mucho, la fruta desaparece por uno de los túneles.

Al igual que en su primera versión, aquí puedes hacer bastantes puntos al comer todos los fantasmas, claro que eso no será fácil, ya que aquí cada laberinto tiene su propia estrategia y tendrás que aprender cómo se comportan cada uno de los fantasmas.

Otro avance que hizo a este juego más vistoso, son los laberintos, ya que a diferencia de la primera versión, ahora ya cuentas con distintos laberintos, que poco a poco se hacen más complejos y te pondrán en aprietos por sus características.

En esta nueva versión tendrás que ser más hábil y aplicar ciertas técnicas como quedarte quieto al topar con alguna de las paredes del laberinto, para ver la reacción de los fantasmas o hacer tiempo mientras pasa el peligro.

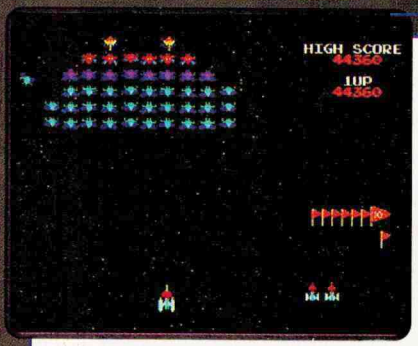


Aquí han sido mejorados los bonus visuales que aparecen después de avanzar 2 ó 3 laberintos, ¡y es más! Aquí hace su primera aparición el pequeño de la familia: Pac Man Jr.

Cuando Midway (la marca que comercializó el juego) necesitó una secuela del título que fue uno de los más grandes hits de todos los tiempos, Namco aún no estaba listo para liberarlo, ya que todavía estaba desarrollando Super Pacman y por consiguiente Midway optó por diseñar la secuela internamente, y así fue como nació Ms. Pac-Man.

Galaxian 1979

El más viejo de los juegos que contiene este cartucho, uno de los primeros títulos que requerían de grandes reflejos.



Este es un juego de naves donde tú controlas la que está en la base de la pantalla y todos los enemigos están formados en la parte superior, más o menos como SPACE INVADERS, sólo que aquí de pronto se lanzan hacia ti, en ataques irregulares donde se pueden lanzar uno solo o varios a la vez.

El enemigo que más puntos te da, son esas naves amarillas que sólo se lanzan hacia ti protegidas de otras de color rojo, entre más protegidas y más abajo las elimines, más puntos obtienes.

Cuando las cosas realmente se ponen difíciles, es cuando te atacan varias a la vez y lo peor es que cruzan la pantalla de lado a lado lanzando una ráfaga de tiros y es aquí donde muestras tu habilidad y tienes que pasar entre naves y disparos sin dejar de eliminar a lo que se ponga enfrente.

Este título en su época fue el primero en utilizar color RGB, algo muy avanzado para ese tiempo.

Galaga 1981

Pues así es, Galaga es la secuela de Galaxian, pero éste obtuvo una mayor popularidad y seguramente tú lo ubicas fácilmente.

Obviamente para esta época, la necesidad de acción de los videojugadores era mayor, por consecuencia este título ofreció precisamente eso, más acción, imagínate manejar a dos naves unidas en lugar de una, eso requería de mayor habilidad para esquivar disparos y naves, claro que también tenía sus ventajas.

Al igual que su antecesor, aquí te enfrentas a un escuadrón de naves, pero estas ahora salen por partes y poco a poco se van formando en la parte superior.

Y te preguntarás: ¿Cómo es eso de las dos naves?, pues lo que sucede es que hay ciertas naves que se colocan en lo más alto de la formación y además soportan dos disparos, pues estas naves precisamente hay ocasiones donde bajan y lanzan un rayo con el cual puedes quedar atrapado, y necesitarás utilizar otra vida más, pero si puedes eliminar a la nave que te capturó, ya puedes controlar doble nave.

Otra de las novedades que ofrece este juego y que lo hace más interesante son las escenas de bonus, en las cuales salen enemigos siguiendo ciertas rutas, pero entran y salen mientras tú necesitas eliminarlos antes de que salgan de la pantalla, no te preocupas más que en eliminarlos ya que ellos no te disparan. Obviamente si no dejas ni uno obtienes muchos ¡¡más puntos!!

Claro que en gráficas también mejoraron y algo que se nota de inmediato es la variedad de enemigos, que por ejemplo hay algunos que se transforman en tres y forman una fila de ataque, pero es precisamente es este tipo de enemigos y en los bonus donde se nota una mayor variedad de estos.

Pole Position 1982

Este fue de los primeros juegos que utilizaban volante, lo que le daba una nueva dimensión al videojugador, y mira que el juego es sencillo, ya que sólo cuenta con una sola pista, pero en su época fue de lo mejor. Y como te imaginarás el objetivo es recorrer todo el circuito antes de que se termine el tiempo

Antes de comenzar la competencia tienes que calificar, ya sabes entre menos tiempo hagas, mejor posición obtendrás al comienzo de la carrera.

Bueno, después de calificar tienes que cuidarte mucho en la salida, recuerda que cada segundo cuenta y puede darse el caso de un fatal error en la línea de salida.

Este juego requiere de exactitud, ya que cualquier roce con los oponentes causa que tu auto explote, por lo cual siempre será mejor perder un instante y bajar la velocidad, que perder preciados segundos en lo que explota tu auto.

Y hablando, del tiempo, tienes un tiempo límite, pero lo puedes incrementar o actualizar cada vez que cruzas la meta, pero no creas que mucho, ya que si chocas tan sólo una vez apenas y podrás llegar barriéndote como en la foto.

Además de los otros autos puedes tener otros obstáculos como los anuncios publicitarios en la orilla de la pista que cuando tomas una curva cerrada, son un gran peligro si no disminuyes la velocidad o también los charcos de agua que hacen que tus movimientos no sean tan exactos por un instante.

Bueno, el juego no es muy largo, la vuelta de calificación y la competencia consiste en tres vueltas a la pista.
Al principio apenas y podrás completarlas, pero conforme mejoras tu tiempo de sobra se convierte en puntos extra.

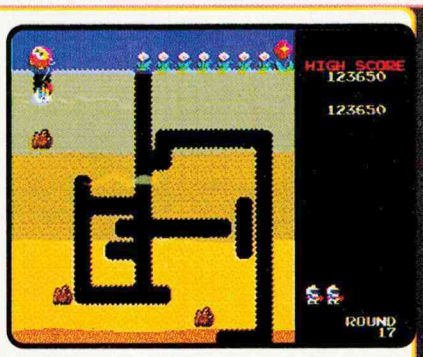
Dig Dug 1982

El último de los títulos que te hablaremos, pero no menos importante se trata de Dig Dug. Este juego fue más conocido por Atari, pero lo que pasó es que fue la marca que lo comercializó. Aquí el objetivo es eliminar a todos los enemigos, pero para esto hay más de una forma de hacerlo.

Aquí cuentas con una bomba de aire que tiene cierto alcance y con ella tienes que inflar a los enemigos hasta que exploten, si es necesario sólo los puedes inflar un poco y pasar sobre ellos, sin que te eliminen.

Otra de las formas de eliminar a los enemigos es pasar por debajo de estas rocas para que ésta caiga y aplaste a los enemigos que estén en su trayectoria, claro que entre más enemigos, mayor puntaje obtienes, pero es necesario planear bien tu estrategia como se ve en la foto.

El último enemigo siempre intenta escapar, claro que si tienes oportunidad no lo dejarás ir. Cada vez que pasas una escena aparece una flor en la parte superior.



Conforme avanzas, los enemigos son más rápidos y hasta aparece el doble de enemigos, lo que evidentemente es un problema.

Al igual que el Pac-Man, en este título aparecen bonus o frutas que te dan puntos, pero chécate qué es lo aparece en la foto, ¡sí!, sí es lo que estás pensado, se trata de uno los enemigos de Galaxian. Por cierto tú puedes cavar para abrirte paso, pero los enemigos no lo pueden hacer, así que ellos cambian de forma para viajar a través de la tierra, esto los hace lentos, pero a su vez son más peligrosos.

¿Ya tienes tu NINTENDO 64?

porque....

¡¡¡Ya viene!!!

POKÉMON STADIUM

¡Compite, pelea contra otros Pokémon®, prueba tu habilidad como entrenador de Pokémon® y además con la opción de minijuegos!

Y para tu **GAME BOY**

Las versiones Rojo y Azul...

¡Ahora en Español!

¡Atrápalos en Marzo!

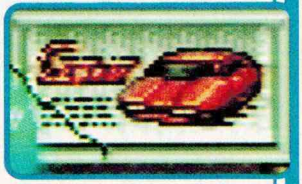
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

~~ULTIMA~~ PAGINA 80

Arte en Sobres

Está bien que apenas está comenzando el segundo mes del año 2000 y que la celebración del nuevo milenio duró mucho y todo... ¡pero no hay que exagerar! ¿Por qué no has mandado dibujos? En estos momentos hay una gran ausencia en nuestro escritorio de... ya no digamos de buen Arte en Sobres...



¡de Arte en Sobres a secas! Si vieran qué desapercibido pasa un sobre sin un dibujo... Pero bueno, basta de regaños y vamos a la acción. Vamos a hacer un trato: si reconoces de qué juego es el fragmento de la foto que te estamos poniendo aquí abajo y además mandas un Arte en Sobres relacionado con dicho juego, a los tres mejores dibujos les vamos a mandar un regalo exclusivo de parte de Club Nintendo. Al reconocer de qué juego se trata y al hacer un dibujo del mismo, demostrarás tu gran memoria, tu experiencia como buen videojugador y tu habilidad para dibujar, así que, prepara tu sobre y tus colores porque nosotros ya tenemos tu regalito por acá. Para que veas que no somos tan malos, aquí tienes tres pistas: 1. Es un juego de SNES; 2. Es de Konami; 3. Es de la primera escena. El Arte en Sobres que llegue de este juego será publicado en el número de Abril. Pero bueno, ya basta de motivaciones y démosle un caluroso aplauso al Arte en Sobres de Febrero.

Ganador de este mes
La pelea del milenio: Godzilla V.S. Pikachu (Jigglypuff está escondido detrás del timbre...)
Rocío Zapata, Monterrey, Nuevo León

El Caballero Artu-Artu-Arturo deberá resca-resca-rescatar a la Princesa Prin Prin (así se, así se, ¡así se llama, en serio!).
Elías Marín, Cuauhtémoc, Chihuahua

MENCIONES

¿Alguien se acordará de ellos aún? (de los Lemmings todos... pero, de Axy, Spot y Gus, ¿quién?)
Héctor Mario Olivo, Tepic, Nayarit

Los Favoritos de Japón (GB)

(Fuente: the 64 Dream)

Pokémon Red/Green/Blue/Pikachu (Nintendo)
Zelda no Densetsu: Yume o Miru Shima DX (Nintendo)
Pokémon Gold/Silver (Nintendo)
Dragon Quest I-II (Enix)
Dragon Quest Monsters (Enix)
Pokémon Card (Nintendo)
Tetris DX (Nintendo)
Mario Golf GB (Nintendo)
Hoshi no Kirby (Nintendo)
Doctor Mario (Nintendo)

RESET

En la sección Reset estamos festejando, ya que sucedió lo que nunca llegamos a imaginarnos: le quitaron espacio a Dr. Mario en lugar de suprimir nuestra amada sección... ¡Ya era hora! La verdad ya le tocaba, pero es sólo por esta ocasión es especial, pues en el número de marzo todo volverá a la normalidad. Bueno, como ves, estamos en la página 80 y si desprendes tu álbum, seguiremos siendo la Ultima Página... si no, estás leyendo una nueva sección: La Página 80. Y como seguramente ya no quieres leer chistes de calidad dos, te diremos mejor lo que tenemos preparado para ti el siguiente número: una revisada muy a fondo de Mario Party 2; unos tips muy buenos para Castlevania: Legacy of Darkness; el primero de muchos vistazos a Pokémon Stadium; una hojeada a Yoda's Stories de GBC; además de las acostumbradas secciones. Aprovechamos la ocasión para anunciar que el próximo 4 de Marzo a las 10:00 AM se llevará a cabo una reunión amateur de entrenadores Pokémon en el centro de la ciudad de Puebla de los Angeles; no es nada oficial, así que ve acompañado de un adulto y seguro ahí podrás intercambiar algunos Pokémon o enfrentarte contra otro entrenador. Otra cosa que sí es oficial es que en el próximo mes de Marzo se llevará a cabo la presentación de Pokémon Stadium en México D.F.; por el momento lo que no tenemos es una fecha oficial, pero ponte atento para que no se te vaya a ir este evento. Nos leemos el mes que entra... que es nuestro número 100...

CLUB
Nintendo
EL ALBUM
OFICIAL DEL
MAESTRO
ENTRENADOR
POKÉMON

001 Bulbasaur

ATAQUES

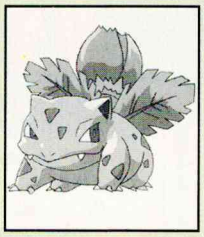
-	Tackle	NRM
-	Growl	NRM
-	Leech Seed	GRS
13	Vine Whip	GRS
20	Poison Powder	PSN
27	Razor Leaf	GRS
34	Growth	NRM
41	Sleep Powder	GRS
48	Solar Beam	GRS

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

001 Bulbasaur 002 Ivysaur Niv. 16 003 Venusaur Niv. 32

002 Ivysaur



ATAQUES

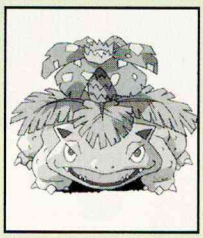
-	Tackle	NRM
-	Growl	NRM
-	Leech Seed	GRS
-	Vine Whip	GRS
22	Poison Powder	PSN
30	Razor Leaf	GRS
38	Growth	NRM
46	Sleep Powder	GRS
54	Solar Beam	GRS

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

001 Bulbasaur 002 Ivysaur Niv. 16 003 Venusaur Niv. 32

003 Venusaur



ATAQUES

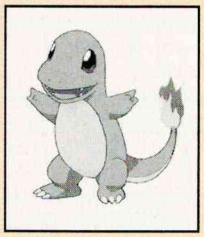
-	Tackle	NRM
-	Growl	NRM
-	Leech Seed	GRS
-	Vine Whip	GRS
-	Poison Powder	PSN
-	Razor Leaf	GRS
42	Growth	NRM
55	Sleep Powder	GRS
65	Solar Beam	GRS

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

001 Bulbasaur 002 Ivysaur Niv. 16 003 Venusaur Niv. 32

004 Charmander



ATAQUES

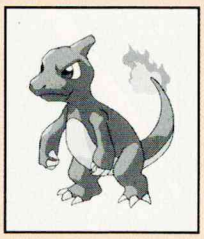
-	Scratch	NRM
-	Growl	NRM
-	Ember	FIR
15	Leer	NRM
22	Rage	NRM
30	Slash	NRM
38	Flaethrower	FIR
46	Fire Spin	FIR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

004 Charmander/005 Charmeleon Niv. 16/006 Charizard Niv. 36

005 Charmaleon



ATAQUES

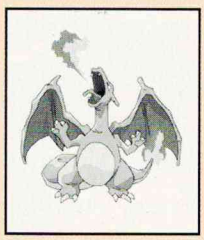
-	Scratch	NRM
-	Growl	NRM
-	Ember	FIR
-	Leer	NRM
23	Rage	NRM
33	Slash	NRM
42	Flaethrower	FIR
56	Fire Spin	FIR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

004 Charmander/005 Charmeleon Niv. 16/006 Charizard Niv. 36

006 Charizard



ATAQUES

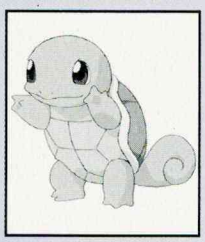
-	Scratch	NRM
-	Growl	NRM
-	Ember	FIR
-	Leer	NRM
-	Rage	NRM
36	Slash	NRM
46	Flaethrower	FIR
55	Fire Spin	FIR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

004 Charmander/005 Charmeleon Niv. 16/006 Charizard Niv. 36

007 Squirtle



ATAQUES

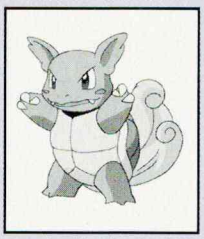
-	Tackle	NRM
-	Tail Whip	NRM
-	Bubble	WTR
15	Water Gun	WTR
22	Bite	NRM
28	Whitdraw	WTR
35	Skull Bash	NRM
42	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

007 Squirtle/008 Wartorlte Niv. 16/009 Blastoise Niv. 36

008 Wartortle



ATAQUES

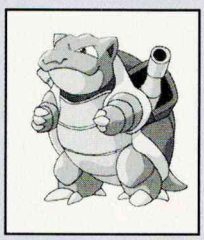
-	Tackle	NRM
-	Tail Whip	NRM
-	Bubble	WTR
-	Water Gun	WTR
24	Bite	NRM
31	Whitdraw	WTR
39	Skull Bash	NRM
47	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

007 Squirtle/008 Wartorlte Niv. 16/009 Blastoise Niv. 36

009 Blastoise



ATAQUES

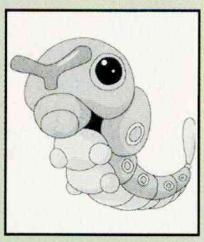
-	Tackle	NRM
-	Tail Whip	NRM
-	Bubble	WTR
-	Water Gun	WTR
-	Bite	NRM
-	Whitdraw	WTR
42	Skull Bash	NRM
52	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

007 Squirtle/008 Wartorlte Niv. 16/009 Blastoise Niv. 36

010 Caterpie



ATAQUES

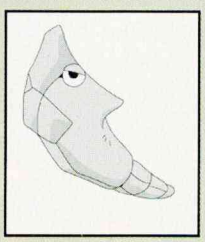
-	Tackle	NRM
-	String Shot	BUG

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

010 Caterpi/011 Metapod Niv.7/012 Butterfree Niv. 10

011 Metapod



ATAQUES

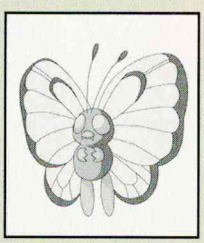
-	Tackle	NRM
-	String Shot	BUG
7	Harden	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

010 Caterpi/011 Metapod Niv.7/012 Butterfree Niv. 10

012 Butterfree



ATAQUES

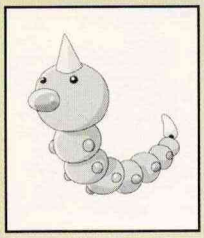
-	Tackle	NRM
-	String Shot	BUG
-	Harden	NRM
10	Confusion	PSY
13	Poison Powder	PSN
14	Stun Spore	GRS
15	Sleep Powder	GRS
18	Supersonic	NRM
23	Whirlwind	NRM
28	Gust	NRM
34	Psybeam	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

010 Caterpi/011 Metapod Niv.7/012 Butterfree Niv. 10

013 Weedle



ENTRENADOR _____

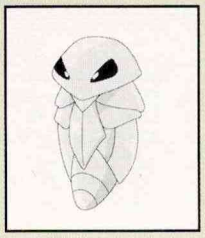
ATAQUES

-	Poison Sting	PSN
-	String Shot	BUG

EVOLUCIONES

013 Weedle/014 Kakuna Niv. 7/015 Beedrill Niv. 10

014 Kakuna



ENTRENADOR _____

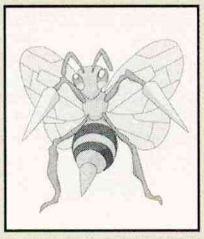
ATAQUES

-	Poison Sting	PSN
-	String Shot	BUG
-	Harden	NRM

EVOLUCIONES

013 Weedle/014 Kakuna Niv. 7/015 Beedrill Niv. 10

015 Beedrill



ENTRENADOR _____

ATAQUES

-	Poison Sting	PSN
-	String Shot	BUG
-	Harden	NRM
12	Fury Attack	NRM
16	Focus Energy	NRM
20	Twineedle	BUG
25	Rage	NRM
30	Pin Missile	BUG
35	Agility	PSY

EVOLUCIONES

013 Weedle/014 Kakuna Niv. 7/015 Beedrill Niv. 10

016 Pidgey

ENTRENADOR _____

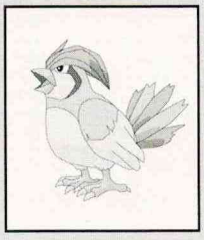
ATAQUES

-	Gust	NRM
5	Sand-Attack	NRM
12	Quick Attack	NRM
19	Whirlwind	NRM
28	Wing Attack	FLY
36	Agility	PSY
43	Mirror Move	FLY

EVOLUCIONES

016 Pidgey /017 Pidgeotto Niv. 18/018 Pidgeot Niv. 36

017 Pidgeotto



ENTRENADOR _____

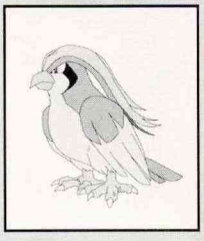
ATAQUES

-	Gust	NRM
-	Sand-Attack	NRM
12	Quick Attack	NRM
21	Whirlwind	NRM
31	Wing Attack	FLY
40	Agility	PSY
48	Mirror Move	FLY

EVOLUCIONES

016 Pidgey /017 Pidgeotto Niv. 18/018 Pidgeot Niv. 36

018 Pidgeot



ENTRENADOR _____

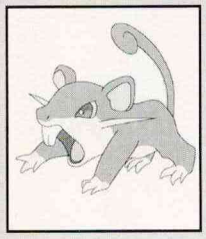
ATAQUES

-	Gust	NRM
-	Sand-Attack	NRM
-	Quick Attack	NRM
-	Whirlwind	NRM
-	Wing Attack	FLY
44	Agility	PSY
53	Mirror Move	FLY

EVOLUCIONES

016 Pidgey /017 Pidgeotto Niv. 18/018 Pidgeot Niv. 36

019 Rattata



ENTRENADOR _____

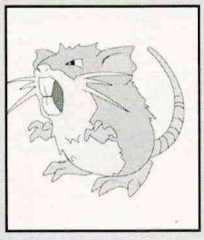
ATAQUES

-	Tackle	NRM
-	Tail Whip	NRM
7	Quick Attack	NRM
14	Hyper Fang	NRM
23	Focus Energy	NRM
34	Super Fang	NRM

EVOLUCIONES

019 Rattata/020 Raticate Niv. 20

020 Raticate



ENTRENADOR _____

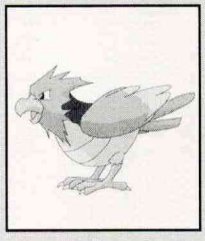
ATAQUES

-	Tackle	NRM
-	Tail Whip	NRM
-	Quick Attack	NRM
-	Hyper Fang	NRM
27	Focus Energy	NRM
41	Super Fang	NRM

EVOLUCIONES

019 Rattata/020 Raticate Niv. 20

021 Spearow



ENTRENADOR _____

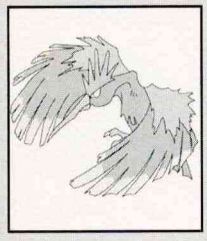
ATAQUES

-	Peck	FLY
-	Growl	NRM
9	Leer	NRM
15	Fury Attack	NRM
22	Mirror Move	FLY
29	Drill Peck	FLY
35	Agility	PSY

EVOLUCIONES

021 Spearow/022 Fearow Niv. 20

022 Fearow



ENTRENADOR _____

ATAQUES

-	Peck	FLY
-	Growl	NRM
-	Leer	NRM
-	Fury Attack	NRM
25	Mirror Move	FLY
34	Drill Peck	FLY
42	Agility	PSY

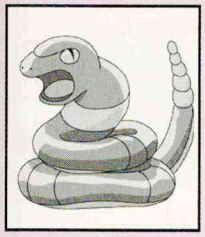
EVOLUCIONES

021 Spearow/022 Fearow Niv. 20

Nomenclatura

NRM =	Normal	WTR =	Water
PSN =	Poison	RCK =	Rock
GRD =	Ground	FIR =	Fire
PSY =	Psychic	FLY =	Flying
FTG =	Fighting	BUG =	Bug
GRS =	Grass	GHO =	Ghost
ELC =	Electric	DRG =	Dragon
ICE =	Ice		

023 Ekans



ATAQUES

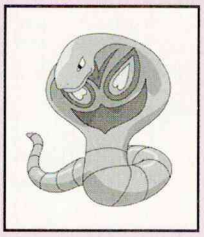
-	Wrap	NRM
-	Leer	NRM
10	Poison Sting	PSN
17	Bite	NRM
24	Glare	NRM
31	Screech	NRM
38	Acid	PSN

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

023 Ekans/024 Arbok Niv. 22

024 Arbok



ATAQUES

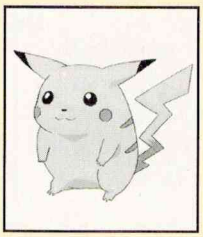
-	Wrap	NRM
-	Leer	NRM
-	Poison Sting	PSN
-	Bite	NRM
27	Glare	NRM
36	Screech	NRM
47	Acid	PSN

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

023 Ekans/024 Arbok Niv. 22

025 Pikachu



ATAQUES

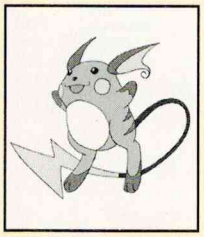
-	Thundershock	ELC
-	Growl	NRM
6	Tail Whip	NRM
8	Thunder Wave	ELC
11	Quick Attack	NRM
15	Double Team	NRM
20	Slam	NRM
26	Thunderbolt	ELC
33	Agility	PSY
41	Thunder	ELC
50	Light Screen	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

025 Pikachu/026 Raichu TS

026 Raichu



ATAQUES

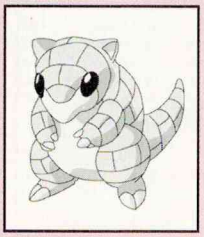
-	Thundershock	ELC
-	Growl	NRM
-	Thunder Wave	ELC

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

025 Pikachu/026 Raichu TS

027 Sandshrew



ATAQUES

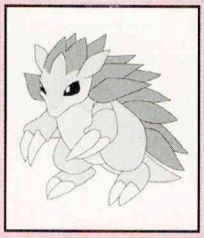
-	Scratch	NRM
10	Sand-Attack	NRM
17	Slash	NRM
24	Poison Sting	PSN
31	Swift	NRM
38	Fury Swipes	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

027 Sandshrew/028 Sandslash Niv. 22

028 Sandslash



ATAQUES

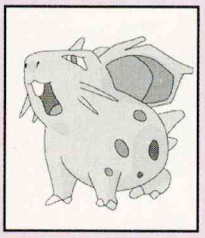
-	Scratch	NRM
-	Sand-Attack	NRM
-	Slash	NRM
27	Poison Sting	PSN
36	Swift	NRM
47	Fury Swipes	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

027 Sandshrew/028 Sandslash Niv. 22

029 Nidoran +



ATAQUES

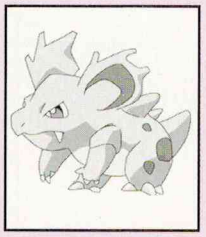
-	Growl	NRM
-	Tackle	NRM
8	Scratch	NRM
12	Double Kick	FTG
17	Poison Sting	PSN
23	Tail Whip	NRM
30	Bite	NRM
38	Fury Swipes	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

029 Nidoran +/030 Nidorina Niv. 16/031 Nidoqueen MS

030 Nidorina



ATAQUES

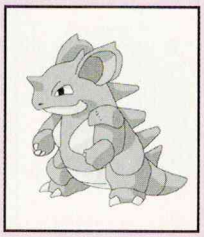
-	Growl	NRM
-	Tackle	NRM
-	Scratch	NRM
-	Poison Sting	PSN
12	Double Kick	FTG
27	Tail Whip	NRM
36	Bite	NRM
46	Fury Swipes	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

029 Nidoran +/030 Nidorina Niv. 16/031 Nidoqueen MS

031 Nidoqueen



ATAQUES

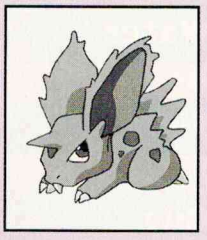
-	Growl	NRM
-	Tackle	NRM
-	Scratch	NRM
-	Double Kick	FTG
19	Poison Sting	PSN
23	Body Slam	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

029 Nidoran +/030 Nidorina Niv. 16/031 Nidoqueen MS

032 Nidoran >



ATAQUES

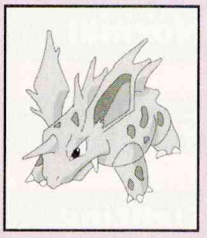
-	Leer	NRM
-	Tackle	NRM
8	Horn Attack	NRM
12	Double Kick	FTG
17	Poison Sting	PSN
23	Focus Energy	NRM
30	Fury Attack	NRM
38	Horn Drill	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

032 Nidoran >/033 Nidorino Niv. 16/034 Nidoking MS

033 Nidorino



ATAQUES

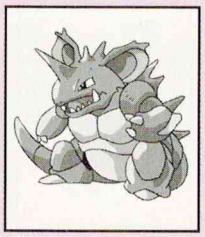
-	Leer	NRM
-	Tackle	NRM
-	Horn Attack	NRM
12	Double Kick	FTG
19	Poison Sting	PSN
27	Focus Energy	NRM
36	Fury Attack	NRM
46	Horn Drill	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

032 Nidoran >/033 Nidorino Niv. 16/034 Nidoking MS

034 Nidoking



ATAQUES

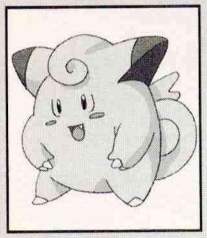
-	Leer	NRM
-	Tackle	NRM
-	Horn Attack	NRM
-	Double Kick	FTG
19	Poison Sting	PSN
23	Trash	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

032 Nidoran >/033 Nidorino Niv. 16/034 Nidoking MS

035 Clefairy



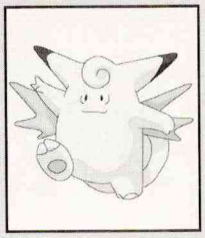
	ATAQUES	
-	Pound	NRM
-	Growl	NRM
13	Sing	NRM
18	Doubleslap	NRM
24	Minimize	NRM
31	Metronome	NRM
39	Defense Curl	NRM
48	Light Screen	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

035 Clefairy/036 Clefable MS

036 Clefable



	ATAQUES	
-	Pound	NRM
-	Growl	NRM
-	Sing	NRM
-	Doubleslap	NRM
-	Minimize	NRM
-	Metronome	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

035 Clefairy/036 Clefable MS

037 Vulpix

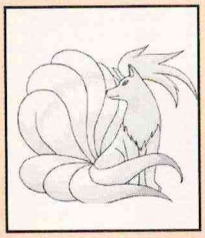
	ATAQUES	
-	Ember	FIR
-	Tail Whip	NRM
-	Quick Attack	NRM
21	Roar	NRM
28	Confuse Ray	GHO
35	Flamethrower	FIR
42	Fire Spin	FIR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

037 Vulpix/038 Ninetales FS

038 Ninetales



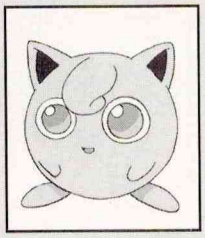
	ATAQUES	
-	Ember	FIR
-	Tail Whip	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

037 Vulpix/038 Ninetales FS

039 Jigglypuff



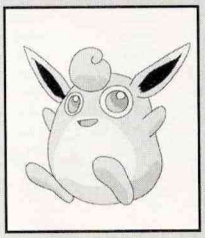
	ATAQUES	
-	Sing	NRM
9	Pound	NRM
14	Disable	NRM
19	Defense Curl	NRM
24	Doubleslap	NRM
29	Rest	PSY
34	Body Slam	NRM
39	Double-Edge	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

039 Jigglypuff/040 Wigglytuff MS

040 Wigglytuff



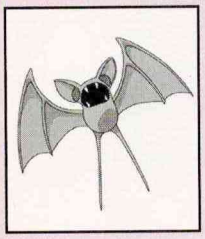
	ATAQUES	
-	Sing	NRM
-	Disable	NRM
-	Defense Curl	NRM
-	Doubleslap	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

039 Jigglypuff/040 Wigglytuff MS

041 Zubat



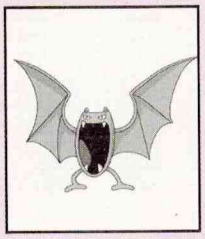
	ATAQUES	
-	Leech Life	BUG
10	Supersonic	NRM
15	Bite	NRM
21	Confuse Ray	GHO
28	Wing Attack	FLY
36	Haze	ICE

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

041 Zubat/042 Golbat Niv. 22

042 Golbat



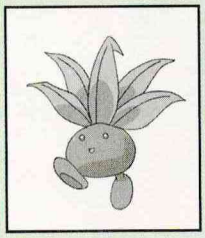
	ATAQUES	
-	Leech Life	BUG
-	Supersonic	NRM
-	Bite	NRM
-	Confuse Ray	GHO
32	Wing Attack	FLY
43	Haze	ICE

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

041 Zubat/042 Golbat Niv. 22

043 Oddish



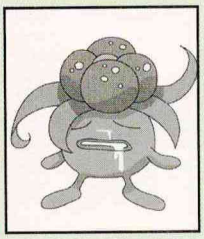
	ATAQUES	
-	Absorb	GRS
15	Poison Powder	PSN
17	Stun Spore	GRS
19	Sleep Powder	GRS
24	Acid	PSN
33	Petal Dance	GRS
46	Solar Beam	GRS

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

043 Oddish/044 Gloom Niv. 21/045 Vileplume LS

044 Gloom



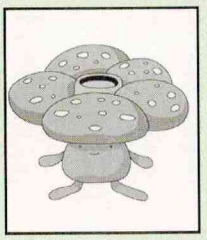
	ATAQUES	
-	Absorb	GRS
-	Poison Powder	PSN
-	Stun Spore	GRS
-	Sleep Powder	GRS
28	Acid	PSN
38	Petal Dance	GRS
52	Solar Beam	GRS

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

043 Oddish/044 Gloom Niv. 21/045 Vileplume LS

045 Vileplum



	ATAQUES	
-	Absorb	GRS
-	Poison Powder	PSN
-	Stun Spore	GRS
-	Sleep Powder	GRS

ENTRENADOR _____

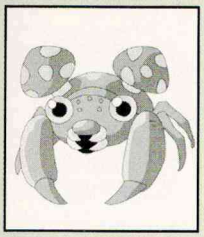
EVOLUCIONES

043 Oddish/044 Gloom Niv. 21/045 Vileplume LS

Evoluciones Pokémon

MS	Moon Stone
FS	Fire Stone
TS	Thunder Stone
LS	Leaf Stone
WS	Water Stone
T	Trade (intercambio con Cable Link)

046 Paras



-	Scratch	NRM
13	Stun Spore	GRS
20	Leech Life	BUG
27	Spore	GRS
34	Slash	NRM
41	Growth	NRM

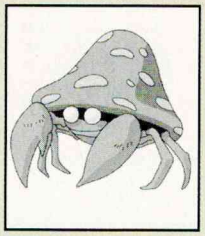
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

046 Paras/047 Parasect Niv. 24

047 Parasect



-	Scratch	NRM
-	Stun Spore	GRS
-	Leech Life	BUG
30	Spore	GRS
39	Slash	NRM
48	Growth	NRM

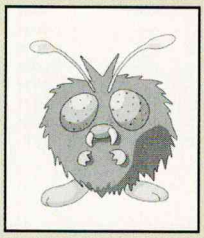
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

046 Paras/047 Parasect Niv. 24

048 Venonat



-	Tackle	NRM
-	Disable	NRM
11	Supersonic	NRM
19	Confusion	NRM
22	Poison Powder	PSN
27	Leech Life	BUG
30	Stun Spore	GRS
35	Psybeam	PSY
38	Sleep Powder	GRS
43	Psychic	PSY

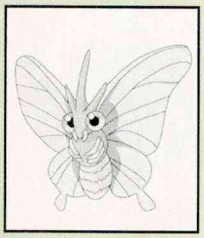
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

048 Venonat/049 Venomoth Niv. 31

049 Venomoth



-	Tackle	NRM
-	Disable	NRM
-	Supersonic	NRM
-	Confusion	NRM
-	Poison Powder	PSN
-	Leech Life	BUG
-	Stun Spore	GRS
38	Psybeam	PSY
43	Sleep Powder	GRS
50	Psychic	PSY

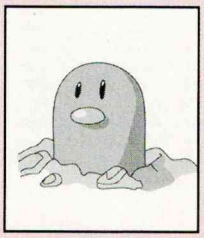
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

048 Venonat/049 Venomoth Niv. 31

050 Diglett



-	Scratch	NRM
-	Growl	NRM
19	Dig	GRD
24	Sand-Attack	NRM
31	Slash	NRM
40	Earthquake	GRD

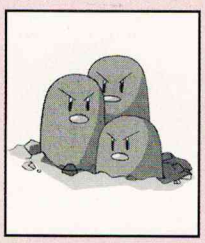
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

050 Diglett/051 Dugtrio Niv. 26

051 Dugtrio



-	Scratch	NRM
-	Growl	NRM
-	Dig	GRD
-	Sand-Attack	NRM
35	Slash	NRM
47	Earthquake	GRD

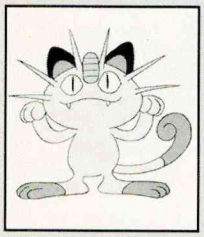
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

050 Diglett/051 Dugtrio Niv. 26

052 Meowth



-	Scratch	NRM
-	Growl	NRM
12	Bite	NRM
17	Pay Day	NRM
24	Screech	NRM
33	Fury Swipes	NRM
44	Slash	NRM

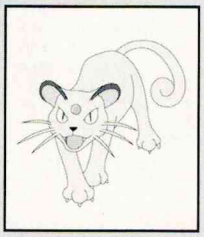
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

052 Meowth/053 Persian Niv. 28

053 Persian



-	Scratch	NRM
-	Growl	NRM
-	Bite	NRM
-	Pay Day	NRM
-	Screech	NRM
37	Fury Swipes	NRM
51	Slash	NRM

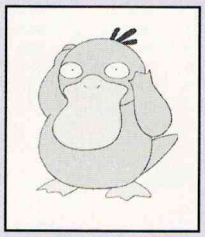
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

052 Meowth/053 Persian Niv. 28

054 Psyduck



-	Scratch	NRM
28	Tail Whip	NRM
31	Disable	NRM
36	Confusion	PSY
43	Fury Swipes	NRM
52	Hydro Pump	WTR

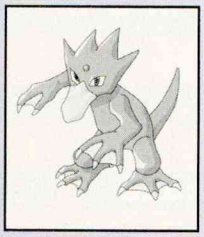
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

054 Psyduck/055 Golduck Niv. 33

055 Golduck



-	Scratch	NRM
28	Tail Whip	NRM
31	Disable	NRM
39	Confusion	PSY
48	Fury Swipes	NRM
59	Hydro Pump	WTR

ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

054 Psyduck/055 Golduck Niv. 33

056 Mankey

-	Scratch	NRM
-	Leer	NRM
9	Low Kick	FTG
15	Karate Chop	NRM
21	Fury Swipes	NRM
27	Focus Energy	NRM
33	Seismic Toss	FTG
39	Thrash	NRM
45	Screech	NRM

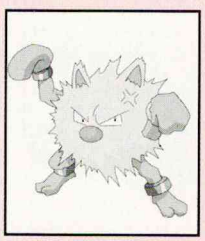
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

056 Mankey/057 Primeape Niv.28

057 Primeape



-	Scratch	NRM
-	Leer	NRM
-	Low Kick	FTG
-	Karate Chop	NRM
-	Fury Swipes	NRM
-	Focus Energy	NRM
28	Rage	NRM
37	Seismic Toss	FTG
45	Thrash	NRM
46	Screech	NRM

ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

056 Mankey/057 Primeape Niv.28

058 Growlithe

ATAQUES

-	Bite	NRM
-	Roar	NRM
-	Ember	FIR
-	Leer	NRM
30	Take Down	NRM
39	Agility	PSY
50	Flamethrower	FIR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

058 Growlithe/059 Arcanine FS

059 Arcanine

ATAQUES

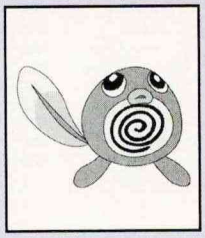
-	Bite	NRM
-	Roar	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

058 Growlithe/059 Arcanine FS

060 Poliwag



ATAQUES

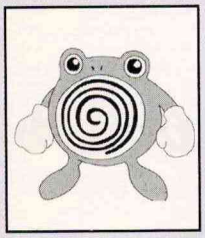
-	Bubble	WTR
16	Hypnosis	PSY
19	Water Gun	WTR
25	Doubleslap	NRM
31	Body Slam	NRM
38	Amnesia	PSY
45	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

060 Poliwag/061 Poliwhirl Niv. 25/062 Poliwrath WS

061 Poliwhirl



ATAQUES

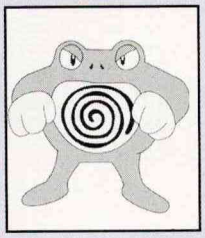
-	Bubble	WTR
16	Hypnosis	PSY
19	Water Gun	WTR
26	Doubleslap	NRM
33	Body Slam	NRM
41	Amnesia	PSY
49	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

060 Poliwag/061 Poliwhirl Niv. 25/062 Poliwrath WS

062 Poliwrath



ATAQUES

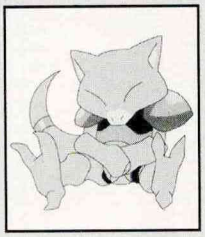
-	Bubble	WTR
16	Hypnosis	PSY
19	Water Gun	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

060 Poliwag/061 Poliwhirl Niv. 25/062 Poliwrath WS

063 Abra



ATAQUES

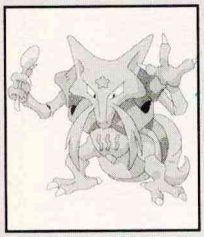
-	Teleport	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

063 Abra/064 Kadabra Niv. 16/065 Alakazam T

064 Kadabra



ATAQUES

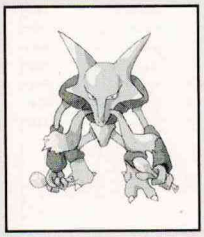
-	Teleport	PSY
-	Kinesis	PSY
16	Confusion	PSY
20	Disable	NRM
27	Psybeam	PSY
31	Recover	NRM
38	Psychic	PSY
42	Reflect	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

063 Abra/064 Kadabra Niv. 16/065 Alakazam T

065 Alakazam



ATAQUES

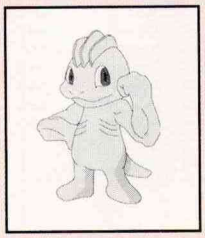
-	Teleport	PSY
-	Kinesis	PSY
16	Confusion	PSY
20	Disable	NRM
27	Psybeam	PSY
31	Recover	NRM
38	Psychic	PSY
42	Reflect	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

063 Abra/064 Kadabra Niv. 16/065 Alakazam T

066 Machop



ATAQUES

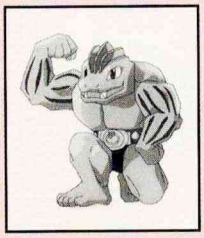
-	Karate Chop	NRM
20	Low Kick F	TG
25	Leer	NRM
32	Focus Energy	NRM
39	Sesmic Toss	FTG
46	Submission	FTG

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

066 Machop/067 Machoke Niv. 28/068 Machamp T

067 Machoke



ATAQUES

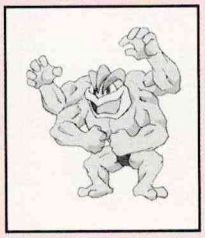
-	Karate Chop	NRM
20	Low Kick	FTG
25	Leer	NRM
36	Focus Energy	NRM
44	Sesmic Toss	FTG
52	Submission	FTG

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

066 Machop/067 Machoke Niv. 28/068 Machamp T

068 Machamp



ATAQUES

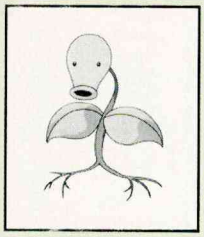
-	Karate Chop	NRM
20	Low Kick	FTG
25	Leer	NRM
36	Focus Energy	NRM
44	Sesmic Toss	FTG
52	Submission	FTG

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

066 Machop/067 Machoke Niv. 28/068 Machamp T

069 Bellsprout



ATAQUES

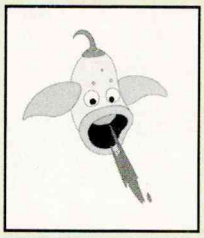
-	Vine Whip	GRS
-	Growth	NRM
13	Wrap	NRM
15	Poison Powder	PSN
18	Sleep Powder	GRS
21	Stun Spore	GRS
26	Acid	PSN
33	Razor Leaf	GRS
42	Slam	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

069 Bellsprout/070 Weepinbell Niv. 21/071 Victreebel LS

070 Weepinbell



ATAQUES

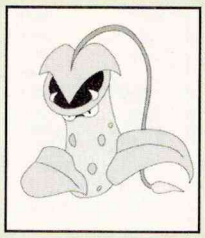
-	Vine Whip	GRS
-	Growth	NRM
-	Wrap	NRM
-	Poison Powder	PSN
-	Sleep Powder	GRS
23	Stun Spore	GRS
29	Acid	PSN
38	razor Leaf	GRS
49	Slam	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

069 Bellsprout/070 Weepinbell Niv. 21/071 Victreebel LS

071 Victreebel



ATAQUES

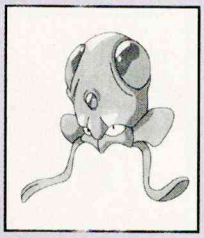
-	Vine Whip	GRS
-	Growth	NRM
-	Wrap	NRM
-	Poison Powder	PSN
-	Sleep Powder	GRS

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

069 Bellsprout/070 Weepinbell Niv. 21/071 Victreebel LS

072 Tentacool



ATAQUES

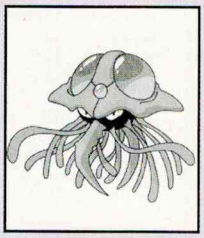
-	Acid	PSN
7	Supersonic	NRM
13	Wrap	NRM
18	Poison Sting	PSN
22	Water Gun	WTR
27	Constrict	NRM
33	Barrier	PSY
40	Screech	NRM
48	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

072 Tentacool/073 Tentacruel Niv. 30

073 Tentacruel



ATAQUES

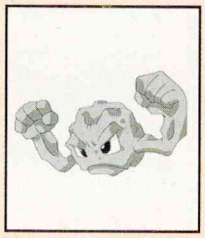
-	Acid	PSN
-	Supersonic	NRM
-	Wrap	NRM
-	Poison Sting	PSN
22	Water Gun	WTR
27	Constrict	NRM
35	Barrier	PSY
43	Screech	NRM
50	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

072 Tentacool/073 Tentacruel Niv. 30

074 Geodude



ATAQUES

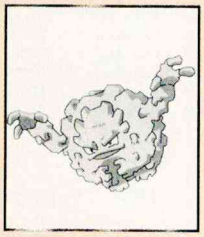
-	Tackle	NRM
11	Defense Curl	NRM
16	Rock Throw	RCK
21	Self Destruct	NRM
26	Harden	NRM
31	Earthquake	GRD
36	Explosion	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

074 Geodude/075 Graveler Niv. 25/076 Golem T

075 Graveler



ATAQUES

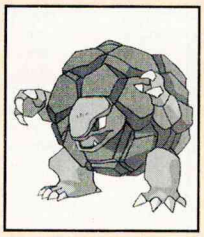
-	Tackle	NRM
-	Defense Curl	NRM
-	Rock Throw	RCK
-	Self Destruct	NRM
29	Harden	NRM
36	Earthquake	GRD
43	Explosion	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

074 Geodude/075 Graveler Niv. 25/076 Golem T

076 Golem



ATAQUES

-	Tackle	NRM
-	Defense Curl	NRM
-	Rock Throw	RCK
-	Self Destruct	NRM
29	Harden	NRM
36	Earthquake	GRD
43	Explosion	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

074 Geodude/075 Graveler Niv. 25/076 Golem T

077 Ponyta

ATAQUES

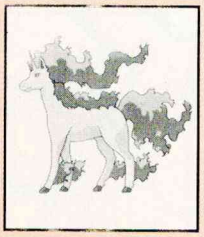
-	Ember	FIR
30	Tail Whip	NRM
32	Stomp	NRM
35	Growl	NRM
39	Fire Spin	FIR
43	Take Down	NRM
48	Agility	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

077 Ponyta/078 Rapidash Niv. 40

078 Rapidash



ATAQUES

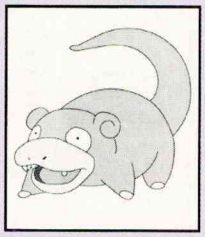
-	Ember	FIR
-	Tail Whip	NRM
-	Stomp	NRM
-	Growl	NRM
-	Fire Spin	FIR
47	Take Down	NRM
55	Agility	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

077 Ponyta/078 Rapidash Niv. 40

079 Slowpoke



ATAQUES

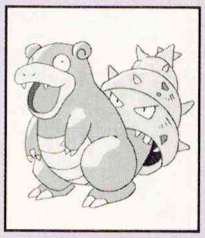
-	Confusion	PSY
18	Disable	NRM
22	Head Butt	NRM
27	Growl	NRM
33	Water Gun	WTR
40	Amnesia	PSY
48	Psychic	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

079 Slowpoke/080 Slowbro Niv. 37

080 Slowbro



ATAQUES

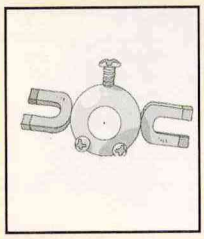
-	Confusion	PSY
18	Disable	NRM
22	Head Butt	NRM
27	Growl	NRM
33	Water Gun	WTR
37	Withdraw	WTR
44	Amnesia	PSY
55	Psychic	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

079 Slowpoke/080 Slowbro Niv. 37

081 Magnemite



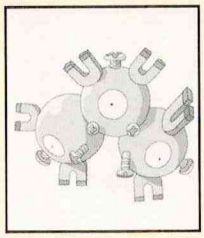
	ATAQUES	
-	Tackle	NRM
21	Conic Boom	NRM
25	Thundershock	ELC
29	Supersonic	NRM
35	Thunder Wave	ELC
41	Swift	NRM
47	Screech	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

081 Magnemite/082 Magneton Niv. 30

082 Magneton



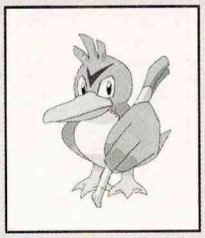
	ATAQUES	
-	Tackle	NRM
-	Conic Boom	NRM
-	Thundershock	ELC
-	Supersonic	NRM
38	Thunder Wave	ELC
46	Swift	NRM
54	Screech	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

081 Magnemite/082 Magneton Niv. 30

083 Farfetch'd



	ATAQUES	
-	Peck	FLY
-	Sand-Attack	NRM
-	Leer	NRM
-	Fury Attack	NRM
-	Swords Dance	NRM
31	Agility	PSY
39	Slash	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

083 Farfetch'd

084 Doduo

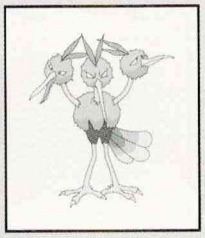
	ATAQUES	
-	Peck	FLY
-	Growl	NRM
24	Fury Attack	NRM
30	Drill Peck	FLY
36	Rage	NRM
40	Tri Attack	NRM
44	Agility	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

084 Doduo/085 Dodrio Niv. 31

085 Dodrio



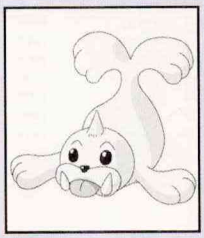
	ATAQUES	
-	Peck	FLY
-	Growl	NRM
-	Fury Attack	NRM
30	Drill Peck	FLY
39	Rage	NRM
45	Tri Attack	NRM
51	Agility	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

084 Doduo/085 Dodrio Niv. 31

086 Seel



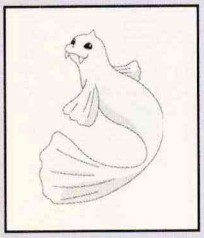
	ATAQUES	
-	Head Butt	NRM
30	Growl	NRM
35	Aurora Beam	ICE
40	Rest	PSY
45	Take Down	NRM
50	Ice Beam	ICE

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

086 Seel/087 Dewgong Niv. 34

087 Dewgong



	ATAQUES	
-	Head Butt	NRM
30	Growl	NRM
35	Aurora Beam	ICE
44	Rest	PSY
50	Take Down	NRM
56	Ice Beam	ICE

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

086 Seel/087 Dewgong Niv. 34

088 Grimer

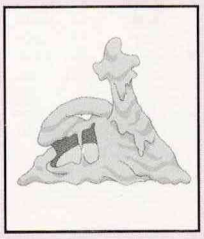
	ATAQUES	
-	Pound	NRM
-	Disable	NRM
30	Poison Gas	PSN
33	Minimize	NRM
37	Sludge	PSN
42	Harden	NRM
48	Screech	NRM
55	Acid Armor	PSN

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

088 Grimer/089 Muk Niv. 38

089 Muk



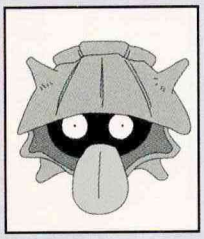
	ATAQUES	
-	Pound	NRM
-	Disable	NRM
30	Poison Gas	PSN
33	Minimize	NRM
37	Sludge	PSN
45	Harden	NRM
53	Screech	NRM
60	Acid Armor	PSN

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

088 Grimer/089 Muk Niv. 38

090 Shellder



	ATAQUES	
-	Tackle	NRM
-	Whithdraw	WTR
18	Supersonic	NRM
23	Clamp	WTR
30	Aurora Beam	ICE
39	Leer	NRM
50	Ice Beam	ICE

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

090 Shellder/091 Cloyster WS

091 Cloyster

	ATAQUES	
-	Tackle	NRM
-	Whithdraw	WTR
50	Spike Cannon	NRM

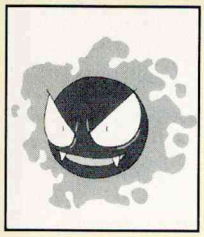
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

090 Shellder/091 Cloyster WS

092 Gastly

ATAQUES



-	Lick	GHO
-	Confuse Ray	GHO
-	Night Shade	GHO
27	Hypnosis	PSY
35	Dream Eater	PSY

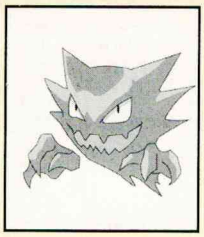
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

092 Gastly /093 Haunter Niv. 25/094 Gengar T

093 Haunter

ATAQUES



-	Lick	GHO
-	Confuse Ray	GHO
-	Night Shade	GHO
29	Hypnosis	PSY
38	Dream Eater	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

092 Gastly /093 Haunter Niv. 25/094 Gengar T

094 Gengar

ATAQUES

-	Lick	GHO
-	Confuse Ray	GHO
-	Night Shade	GHO
29	Hypnosis	PSY
38	Dream Eater	PSY

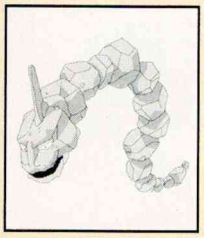
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

092 Gastly /093 Haunter Niv. 25/094 Gengar T

095 Onix

ATAQUES



-	Tackle	NRM
-	Screech	NRM
15	Bind	NRM
19	Rock Throw	RCK
25	Rage	NRM
33	Slam	NRM
43	Hraden	NRM

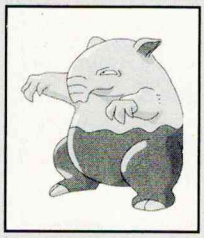
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

095 Onix

096 Drowzee

ATAQUES



-	Pound	NRM
-	Hypnosis	PSY
-	Disable	NRM
17	Confusion	PSY
24	Head Butt	NRM
29	Poison Gas	PSN
32	Psychic	PSY
37	Meditate	PSY

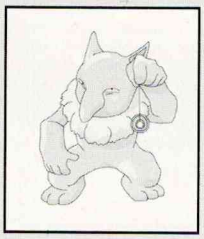
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

096 Drowzee/097 Hypno Niv. 26

097 Hypno

ATAQUES



-	Pound	NRM
-	Hypnosis	PSY
-	Disable	NRM
-	Confusion	PSY
-	Head Butt	NRM
33	Poison Gas	PSN
37	Psychic	PSY
43	Meditate	PSY

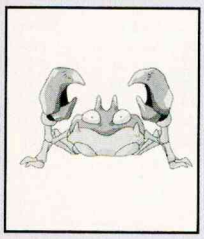
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

096 Drowzee/097 Hypno Niv. 26

098 Krabby

ATAQUES



-	Bubble	WTR
-	Leer	NRM
20	Vice Grip	NRM
25	Guillotine	NRM
30	Stomp	NRM
35	Crab Hammer	WTR
40	Harden	NRM

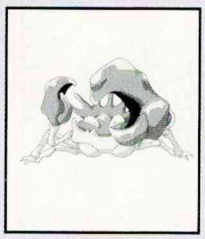
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

098 Krabby/099 Kingler Niv. 28

099 Kingler

ATAQUES



-	Bubble	WTR
-	Leer	NRM
20	Vice Grip	NRM
25	Guillotine	NRM
34	Stomp	NRM
42	Crab Hammer	WTR
49	Harden	NRM

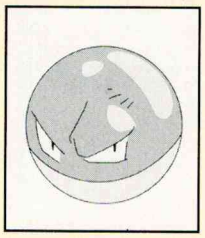
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

098 Krabby/099 Kingler Niv. 28

100 Voltorb

ATAQUES



-	Tackle	NRM
-	Sreech	NRM
17	Sonic Boom	NRM
22	Self Destruct	NRM
29	Light Screen	PSY
36	Swift	NRM
43	Explosion	NRM

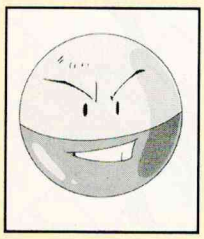
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

100 Voltorb/101 Electrode Niv. 30

101 Electrode

ATAQUES



-	Tackle	NRM
-	Sreech	NRM
-	Sonic Boom	NRM
-	Self Destruct	NRM
-	Light Screen	PSY
40	Swift	NRM
50	Explosion	NRM

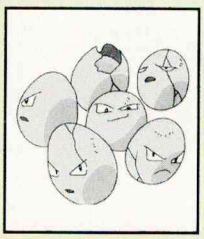
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

100 Voltorb/101 Electrode Niv. 30

102 Exeggcute

ATAQUES



-	Barrage	NRM
-	Hypnosis	PSY
25	Reflect	PSY
28	Leech Seed	GRS
32	Stun Spore	GRS
37	Poison Powder	PSN
42	Solar Beam	GRS
48	Sleep Powder	GRS

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

102 Exeggcute/103 Exeggutor LS

103 Exeggutor

ATAQUES

-	Barrage	NRM
-	Hypnosis	PSY
28	Stomp	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

102 Exeggcute/103 Exeggutor LS

104 Cubone

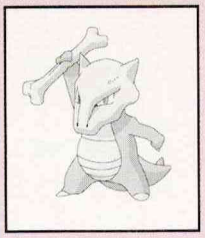
	ATAQUES	
-	Growl	NRM
-	Bone Club	GRD
-	Tail Whip	NRM
18	Headbutt	NRM
25	Leer	NRM
31	Focus Energy	NRM
38	Thrash	NRM
43	Bonemereang	GRD
46	Rage	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

104 Cubone/105 Marowak Niv. 28

105 Marowak



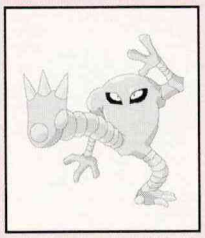
	ATAQUES	
-	Growl	NRM
-	Bone Club	GRD
-	Tail Whip	NRM
-	Headbutt	NRM
25	Leer	NRM
33	Focus Energy	NRM
41	Thrash	NRM
48	Bonemereang	GRD
55	Rage	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

104 Cubone/105 Marowak Niv. 28

106 Hitmonlee



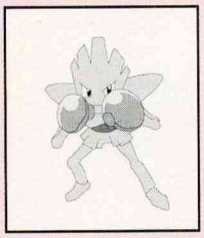
	ATAQUES	
-	Double Kick	FTG
-	Meditate	PSY
33	Rolling Kick	FTG
38	Jump Kick	FTG
43	Focus Energy	NRM
48	Hi Jump Kick	FTG
53	Mega Kick	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

106 Hitmonlee

107 Hitmonchan



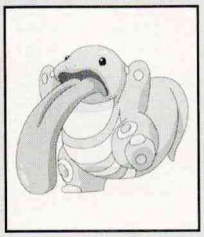
	ATAQUES	
-	Comet Punch	NRM
-	Agility	PSY
33	Fire Punch	FIR
38	Ice Punch	ICE
43	Thunder Punch	ELC
48	Mega Punch	NRM
53	Counter	FTG

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

107 Hitmonchan

108 Lickitung



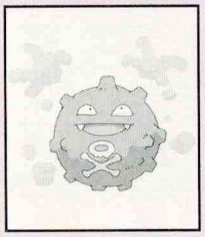
	ATAQUES	
-	Wrap	NRM
-	Supersonic	NRM
-	Stomp	NRM
-	Disable	NRM
-	Defense Curl	NRM
-	Slam	NRM
-	Screech	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

108 Lickitung

109 Koffing



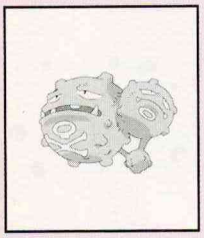
	ATAQUES	
-	Tackle	NRM
-	Smog	PSN
32	Sludge	PSN
37	Smoke Screen	NRM
40	Self Destruct	NRM
45	Haze	ICE
48	Explosion	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

109 Koffing/110 Weezing Niv. 35

110 Weezing



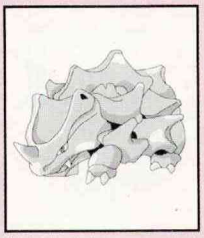
	ATAQUES	
-	Tackle	NRM
-	Smog	PSN
-	Sludge	PSN
39	Smoke Screen	NRM
43	Self Destruct	NRM
49	Haze	ICE
53	Explosion	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

109 Koffing/110 Weezing Niv. 35

111 Rhyhorn



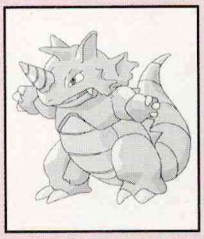
	ATAQUES	
-	Horn Attack	NRM
30	Stomp	NRM
35	Tail Whip	NRM
40	Fury Attack	NRM
45	Horn Drill	NRM
50	Leer	NRM
55	Take Down	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

111 Rhyhorn/112 Rhydon Niv. 42

112 Rhydon



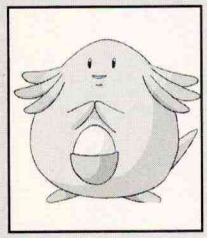
	ATAQUES	
-	Horn Attack	NRM
30	Stomp	NRM
35	Tail Whip	NRM
40	Fury Attack	NRM
48	Horn Drill	NRM
55	Leer	NRM
64	Take Down	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

111 Rhyhorn/112 Rhydon Niv. 42

113 Chansey



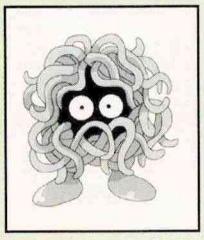
	ATAQUES	
-	Pound	NRM
-	Tail Whip	NRM
12	Doubleslap	NRM
24	Sing	NRM
30	Growl	NRM
38	Minimize	NRM
44	Defense Curl	NRM
48	Light Screen	PSY
54	Double-Edge	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

113 Chansey

114 Tangela



	ATAQUES	
-	Constrict	NRM
24	Bind	NRM
27	Absorb	GRS
29	Vine Whip	GRS
32	Poison Powder	PSN
36	Stun Spore	GRS
39	Sleep Powder	GRS
45	Slam	NRM
48	Growth	NRM

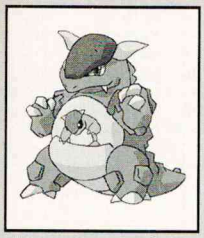
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

114 Tangela

115 Kangaskhan

ATAQUES



-	Comet Punch	NRM
-	Rage	NRM
-	Bite	NRM
31	Tail Whip	NRM
36	Mega Punch	NRM
41	Leer	NRM
46	Dizzy Punch	NRM

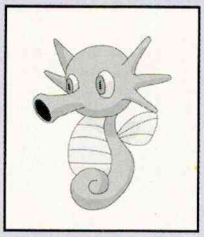
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

115 Kangaskhan

116 Horsea

ATAQUES



-	Bubble	WTR
19	Smoke Screen	NRM
24	Leer	NRM
30	Water Gun	WTR
37	Agility	PSY
45	Hydro Pump	WTR

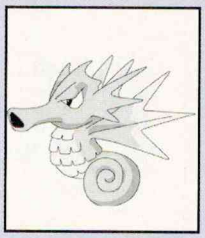
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

116 Horsea/117 Seadra Niv. 32

117 Seadra

ATAQUES



-	Bubble	WTR
19	Smoke Screen	NRM
24	Leer	NRM
30	Water Gun	WTR
41	Agility	PSY
52	Hydro Pump	WTR

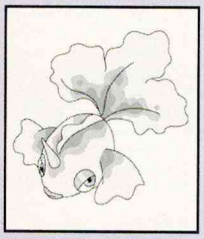
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

116 Horsea/117 Seadra Niv. 32

118 Goldeen

ATAQUES



-	Peck	FLY
-	Tail Whip	NRM
19	Super Sonic	NRM
24	Horn Attack	NRM
30	Fury Attack	NRM
37	Waterfall	WTR
45	Horn Drill	NRM
54	Agility	PSY

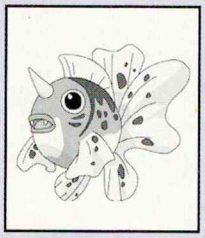
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

118 Goldeen/119 Seaking Niv. 33

119 Seaking

ATAQUES



-	Peck	FLY
-	Tail Whip	NRM
-	Super Sonic	NRM
-	Horn Attack	NRM
30	Fury Attack	NRM
39	Waterfall	WTR
48	Horn Drill	NRM
54	Agility	PSY

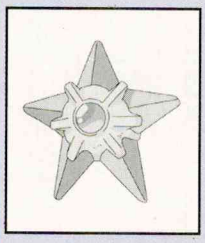
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

118 Goldeen/119 Seaking Niv. 33

120 Staryu

ATAQUES



-	Tackle	NRM
17	Water Gun	WTR
22	Harden	NRM
27	Recover	NRM
32	Swift	NRM
37	Minimize	NRM
42	Light Screen	PSY
47	Hydro Pump	WTR

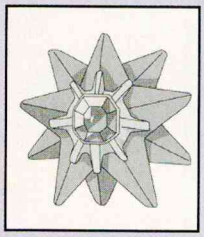
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

120 Staryu/121 Starmie WS

121 Starmie

ATAQUES



-	Tackle	NRM

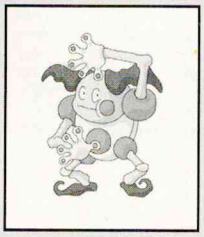
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

120 Staryu/121 Starmie WS

122 Mr. Mime

ATAQUES



-	Barrier	PSY
15	Confusion	PSY
23	Light Screen	PSY
31	Double Slap	NRM
39	Miditate	PSY
47	Substitute	NRM

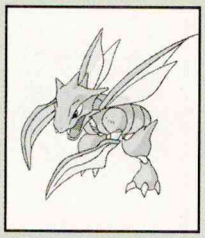
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

122 Mr. Mime

123 Scyther

ATAQUES



-	Quick Attack	NRM
17	Leer	NRM
20	Focus Energy	NRM
24	Double Team	NRM
29	Slash	NRM
35	Swords Dance	NRM
42	Agility	PSY
50	Wing Attack	FLY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

123 Scyther

124 Jynx

ATAQUES

-	Pound	NRM
-	Lovely Kiss	NRM
-	Lick	GHO
-	Double Slap	NRM
31	Ice Punch	ICE
39	Bodyslam	NRM
47	Thrash	NRM
58	Blizzard	ICE

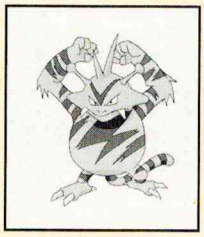
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

124 Jynx

125 Electabuzz

ATAQUES



-	Quick Attack	NRM
-	Leer	NRM
34	Thundershock	ELC
37	Screech	NRM
42	Thunderpunch	ELC
49	Light Screeen	PSY
54	Thunder	ELC

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

125 Electabuzz

126 Magmar

ATAQUES

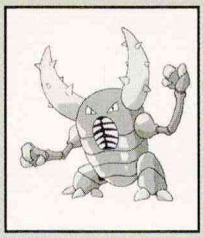
-	Ember	FIR
36	Leer	NRM
39	Confuse Ray	GHO
43	Fire Punch	FIR
48	Smoke Screen	NRM
52	Smog	PSN
55	Flame Thrower	FIR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

126 Magmar

127 Pinsir



ATAQUES

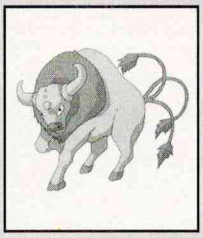
-	Vicegrip	NRM
21	Bind	NRM
25	Seismic Toss	FTG
30	Guillotine	NRM
36	Focus Energy	NRM
43	Harden	NRM
49	Slash	NRM
54	Swords Dance	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

127 Pinsir

128 Tauros



ATAQUES

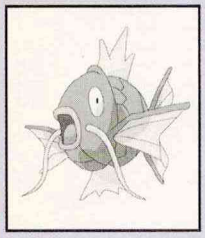
-	Tackle	NRM
-	Stomp	NRM
28	Tail Whip	NRM
35	Leer	NRM
44	Rage	NRM
51	Take Down	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

128 Tauros

129 Magikarp



ATAQUES

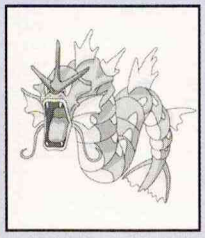
-	Splash	NRM
15	Tackle	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

129 Magikarp/130 Gyarados Niv. 20

130 Gyarados



ATAQUES

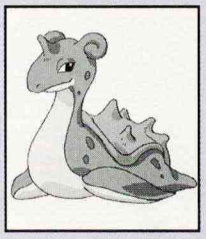
-	Splash	NRM
-	Tackle	NRM
20	Bite	NRM
25	Dragon Rage	DRG
32	Leer	NRM
41	Hydro Pump	WTR
52	Hyper Beam	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

129 Magikarp/130 Gyarados Niv. 20

131 Lapras



ATAQUES

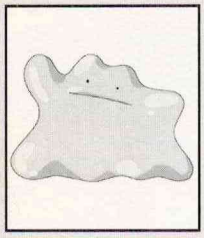
-	Water Gun	WTR
-	Growl	NRM
16	Sing	NRM
20	Mist	ICE
25	Body Slam	NRM
31	Confuse Ray	GHO
38	Ice Beam	ICE
46	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

131 Lapras

132 Ditto



ATAQUES

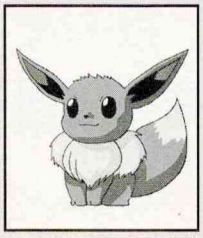
-	Transform	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

132 Ditto

133 Eevee



ATAQUES

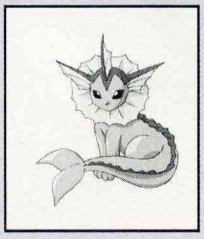
-	Tackle	NRM
-	Sand-Attack	NRM
-	Growl	NRM
-	Quick Attack	NRM
-	Tail Whip	NRM
30	Bite	NRM
36	Focus Energy	NRM
42	Take Down	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

133 Eevee/134 Vaporeon WS

134 Vaporeon



ATAQUES

-	Tackle	NRM
-	Sand-Attack	NRM
-	Quick Attack	NRM
-	Water Gun	WTR
-	Tail Whip	NRM
30	Bite	NRM
36	Aurora Beam	ICE
42	Haze	ICE
47	Acid Armor	PSN
52	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

133 Eevee/134 Vaporeon WS

135 Jolteon

ATAQUES

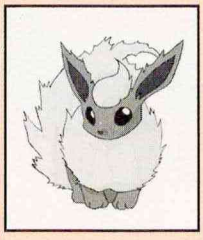
-	Tackle	NRM
-	Sand-Attack	NRM
-	Quick Attack	NRM
-	Thundershock	ELC
-	Tail Whip	NRM
30	Double Kick	FTG
36	Pin Missile	BUG
42	Thunder Wave	ELC
47	Agility	PSY
52	Thunder	ELC

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

135 Jolteon TS

136 Flareon



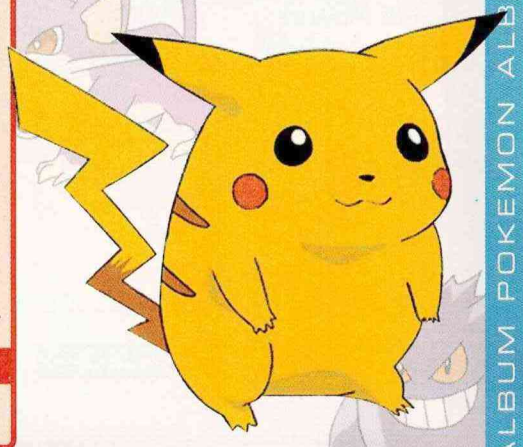
ATAQUES

-	Tackle	NRM
-	Sand-Attack	NRM
-	Quick Attack	NRM
-	Ember	FIR
-	Tail Whip	NRM
30	Bite	NRM
36	Fire Spin	FIR
42	Smog	PSN
47	Leer	NRM
52	Flame Thrower	FIR

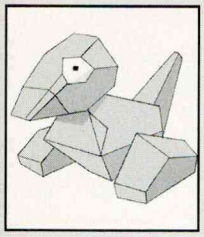
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

136 Flareon FS



137 Porygon



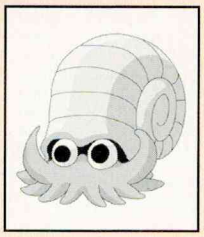
	ATAQUES	
-	Tackle	NRM
-	Sharpen	NRM
-	Conversion	NRM
-	Psybeam	PSY
28	Recover	NRM
35	Agility	PSY
42	Tri Attack	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

137 Porygon

138 Omanyte



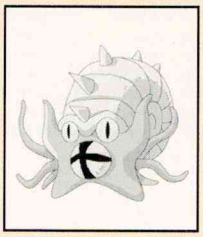
	ATAQUES	
-	Water Gun	WTR
-	Withdraw	WTR
34	Horn Attack	NRM
39	Leer	NRM
46	Spike Cannon	NRM
53	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

138 Omanyte/139 Omastar Niv. 40

139 Omastar



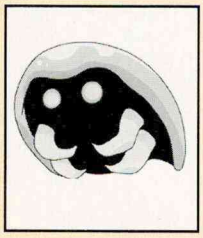
	ATAQUES	
-	Water Gun	WTR
-	Withdraw	WTR
-	Horn Attack	NRM
-	Leer	NRM
44	Spike Cannon	NRM
49	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

138 Omanyte/139 Omastar Niv. 40

140 Kabuto



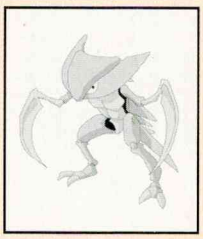
	ATAQUES	
-	Scratch	NRM
-	Harden	NRM
34	Absorb	GRS
39	Slash	NRM
44	Leer	NRM
49	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

140 Kabuto/141 Kabutops Niv. 40

141 Kabutops



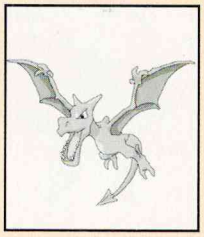
	ATAQUES	
-	Scratch	NRM
-	Harden	NRM
-	Absorb	GRS
-	Slash	NRM
46	Leer	NRM
53	Hydro Pump	WTR

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

140 Kabuto/141 Kabutops Niv. 40

142 Aerodactyl



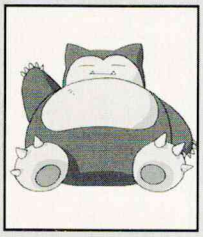
	ATAQUES	
-	Wing Attack	FLY
-	Agility	PSY
33	Spersonic	NRM
38	Bite	NRM
45	Take Down	NRM
54	Hyper Beam	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

142 Aerodactyl

143 Snorlax



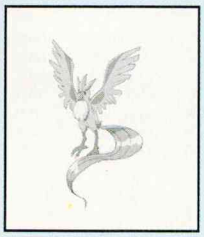
	ATAQUES	
-	Head Butt	NRM
-	Amnesia	PSY
-	Rest	PSY
35	Body Slam	NRM
41	Harden	NRM
48	Double-Edge	NRM
56	Hyper Beam	NRM

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

143 Snorlax

144 Articuno



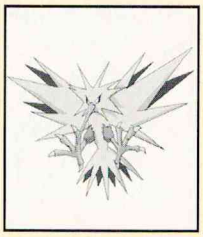
	ATAQUES	
-	Peck	FLY
-	Ice Beam	ICE
51	Blizzard	ICE
55	Agility	PSY
60	Mist	ICE

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

144 Articuno

145 Zapdos



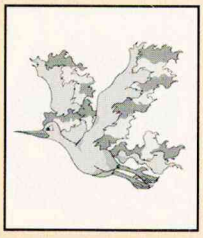
	ATAQUES	
-	Thundershock	ELC
-	Drill Peck	FLY
51	Thunder	ELC
55	Agility	PSY
60	Light Screen	PSY

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

145 Zapdos

146 Moltres

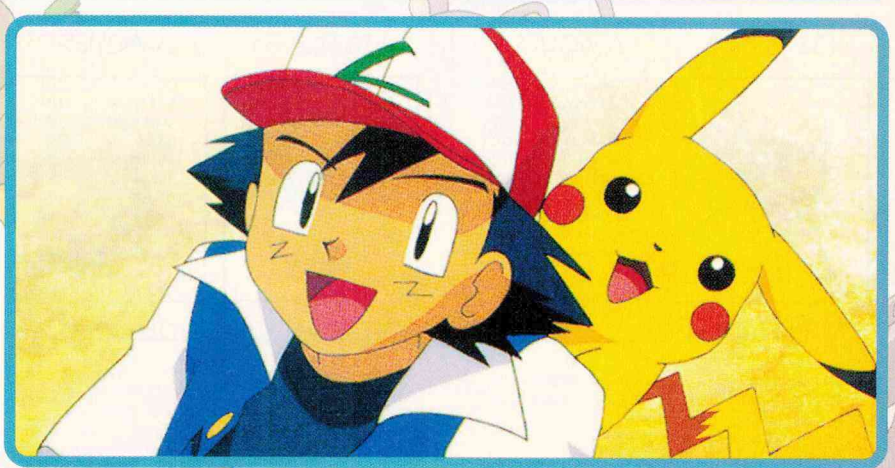


	ATAQUES	
-	Peck	FLY
-	Fire Spin	FIR
51	Leer	NRM
55	Agility	PSY
60	Sky Attack	FLY

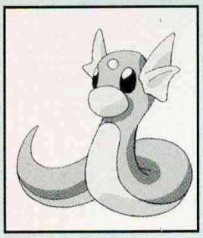
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

146 Moltres



147 Dratini



-	Wrap	NRM
-	Leer	NRM
-	Thunder Wave	ELC
20	Agility	PSY
30	Slam	NRM
40	Dragon Rage	DRG
50	Hyper Beam	NRM

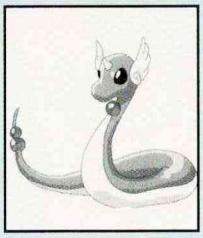
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

147 Dratini/148 Dragonair Niv. 30/149 Dragonite Niv. 55

148 Dragonair



-	Wrap	NRM
-	Leer	NRM
-	Thunder Wave	ELC
-	Agility	PSY
35	Slam	NRM
45	Dragon Rage	DRG
55	Hyper Beam	NRM

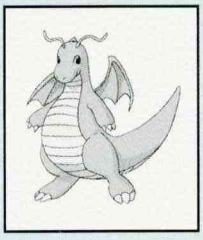
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

147 Dratini/148 Dragonair Niv. 30/149 Dragonite Niv. 55

149 Dragonite



-	Wrap	NRM
-	Leer	NRM
10	Thunder Wave	ELC
20	Agility	PSY
35	Slam	NRM
45	Dragon Rage	DRG
60	Hyper Beam	NRM

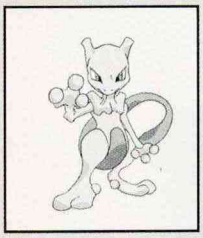
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

147 Dratini/148 Dragonair Niv. 30/149 Dragonite Niv. 55

150 Mewtwo



-	Confusion	PSY
-	Disable	NRM
-	Swift	NRM
-	Barrier	PSY
-	Psychic	PSY
-	Recover	NRM
75	Mist	ICE
81	Amnesia	PSY

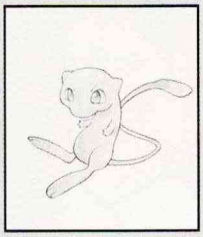
ATAQUES

ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

150 Mewtwo

151 Mew



-	Pound	NRM
10	Transform	NRM
20	Mega Punch	NRM
30	Metronome	NRM
40	Psychic	PSY

ATAQUES

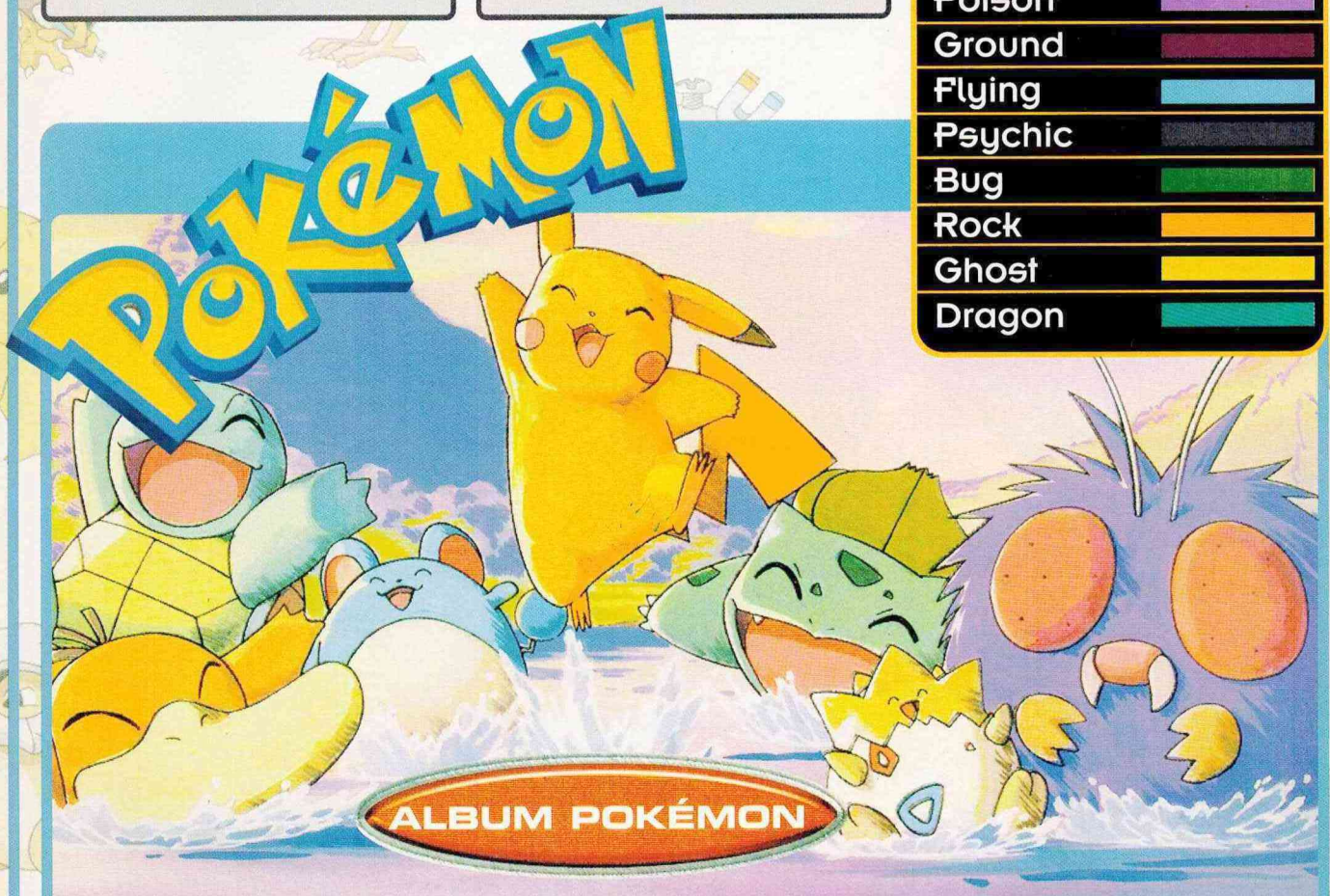
ENTRENADOR _____

EVOLUCIONES

151 Mew

Colores

Normal	
Fire	
Water	
Electric	
Grass	
Ice	
Fighting	
Poison	
Ground	
Flying	
Psychic	
Bug	
Rock	
Ghost	
Dragon	



C L U B
Nintendo

¡EMPEZAMOS EL MILENIO CON LOS TITULOS MAS BUSCADOS!

PLAYERS CHOICE

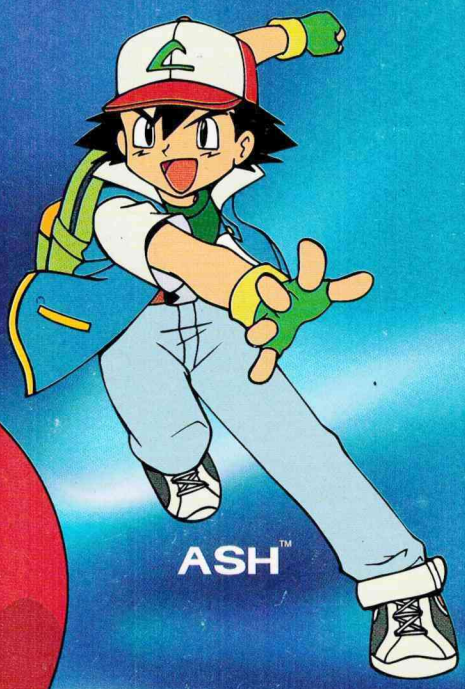
MILLION SELLER

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Junta las 154 Tapas

POKÉMON



¡colecciónalas!

MIRINDA

DISFRUTA SU SABOR SIN PRISA MIRINDA

©1995,1996,1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK.
TM & ® are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo

come bien